OTTOBRE L. 9.900

MENSILE - ANNO 4 N. 10 - OTTOBRE 2000 - SPED. ABB.POST.ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - MILANO - DISTRIBUTORE DEADIS

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

PROVATI!

- SUPERBIKE 2001
- STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE
- CARMAGEDDON TDR
- AIKEN'S ARTIFACT
- NHL 2001
- CUE CLUB
- ULTIMATE GOLF
- RESIDENT EVIL 3
- WIZARDS AND WARRIORS
- MILLENNIUM CHESS
- KING'S QUEST VII
- GROMADA

ANTEPRIME!

- MAFIA
- CALL TO POWER II
- DELTA FORCE LAND WARRIOR
- RUNE
- RED ALERT 2
- GUNMAN
- STARTOPIA
- SHEEP

RISOLTI!

- INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE (prima parte)

ANTEPRIMA!

TOMB RAIDER CHRONICLES

SCOPRIAMO I SEGRETI DELL'ULTIMO GIOCO DI LARA CROFT!

PROVATO!

VOYAGER ELITE FORCE

IL NUOVO SPARATUTTO 3D NEL MONDO DI STAR TREK

ESCLUSIVA!

SUPERBIKE 2001

LA MIGLIOR SIMULAZIONE A DUE RUOTE PER IL NOSTRO COMPUTER BATTE BANDIERA ITALIANA!*

*QUESTA E' UNA IMMAGINE DI GIOCO

SOMMARIO

SUPERBIKE 2001

84 Migliorarlo sembrava impossibile, e invece alla Milestone ce l'hanno fatta. Ora possiamo gustarci la simulazione motociclistica definitiva. Accurato, preciso, divertente e dalla grafica strepitosa. Precipitiamoci a pagina 84 per scoprire i segreti di questo capolavoro italiano.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

92 "Qualcuno" ha utilizzato il sistema grafico di *Quake 3* per realizzare uno sparatutto ambientato nel mondo di Star Trek. Quel "qualcuno" è la Raven, gli sviluppatori che hanno sempre tirato fuori il meglio dalla tecnologia della id, regalandoci giochi del calibro di *Hexen*, *Heretic* e *Soldier of Fortune*. Anche questa volta sembra che abbiano colto nel segno.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Numero 43
Ottobre 2000

FLYING CORPS GOLD

GIOCO COMPLETO

All'epoca della Grande Guerra, volare era più una questione di occhio che di strumenti. Proviamo l'emozione di pilotare un biplano da guerra con questa splendida simulazione aerea!

SPECIALI

42 TOMB RAIDER CHRONICLES
Il ritorno di Lara. Sarà ancora un successo?

50 MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
Una vera città pulsante in stile anni '20 con mitra ovunque.

56 MAGIC: THE GATHERING
Solo un gioco di carte?

SCOOP

16 **RUNE**
Impersoniamo un vichingo in un gioco di ruolo che si preannuncia più che interessante

20 **LAND WARRIOR**
Combattimento a squadre e ottima grafica per il nuovo *Delta Force*

22 **SHEEP**
Un nuovo titolo dove il nostro compito è salvare delle pecore

ANTEPRIME

60 **MECH WARRIOR 4**
La nuova frontiera del combattimento tra mech.

62 **CALL TO POWER 2**
Una nuova riedizione o un classico annunciato?

64 **RED ALERT 2**
Westwood ha finito le idee?

66 **GUNMAN**
Se dietro ci sono i Valve, possiamo aspettarci di tutto

68 **STARTOPIA**
Un gestionale ambientato nello spazio alieno

RUBRICHE

5 **EDITORIALE**
Andrea "Il Conte" Minini Saldini dice la sua!

6 **LA POSTA IN GIOCO**
La spaziale Nemesis manda in orbita i lettori.

13 **BOTTA&RISPOSTA**
Il posto giusto dove cercare la soluzione ai nostri giochi preferiti.

24 **GMCNEWS**
Le ultime novità dal mondo dei giochi su computer in undici pagine

30 **CLASSIFICHE**
I giochi più apprezzati e comprati dell'ultimo mese

70 **LE MACCHINE DEL MESE**
Scopriamo le novità hardware per il nostro computer.

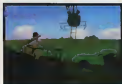
80 **IL SISTEMA GIUSTO**
Il computer perfetto per giocare.

I **GUIDA AL CD**
Nelle pagine centrali. Il gioco in regalo di questo mese è *Flying Corps Gold*

122 **I PARAMETRI**
Le pietre miliari dei videogiochi in due pagine

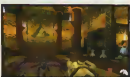
PER GIOCARE MEGLIO

124 **INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE**
GMC ci accompagna al fianco dell'archeologo più famoso del mondo in questa titanica guida

LE PROVE DI QUESTO MESE

100 Aiken's Artifact
96 Carmageddon TDR 2000
106 Cue Club
118 Gromada
120 King's Quest VII
114 Millennium Chess
102 NHL 2001
110 Resident Evil 3
92 ST Voyager: Elite Force
84 Superbike 2001
116 Ultimate Golf
108 Wizards & Warriors

Carmageddon TDR 2000 - pag. 96

NHL 2001 - pag. 102

Resident Evil 3 - pag. 110

Star Trek Voyager - pag. 92

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE EDITORIALE Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE Claudio Menegatti

PUBLISHER
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

EDITOR
Paolo "Gelato al Baileys" Paglianti
Ppaglianti@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
Mike "Webmaster anche tu?" Ortolani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Occhio di falco" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Mouse" Dente, Massimiliano "ICQ" Rovati, Claudio "Aalonista Nintendo" Tradardi, Francesco Alinovi, Stefano "Millenium" Merlini, Antonio Loglisci, Alessandro "ISSPRO" Polli, Skulj "Scanner" Primoz, Luca Spinelli, Alessandro Galli, Alessandro Trevisan

IMPAGINAZIONE
Davide "Red Slayer" Candiani (Responsabile), Loris "Ciccio" Lepore

AREA CD
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi

FOTOGRAFO Maurizio "Fotoservizio" Brera

COORDINAMENTO REDAZIONALE Cristina Gentile

HANNO COLLABORATO
Marcello "A4-C3" Cirillo, Simone "Ancora in vacanza" Bechini, Marco "Soluzione" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Mitico!" Sabetta, Roberto "MP3" Camisana, Matteo Pavesi, Fabio Paglianti, Yuri "Sarà quel che Sarà" Abietti, Luca "Top 100" Chichizola, Federico Peyrani, Simone Gattamelata, Vincenzo Riggio, Silvia Mungo, Alessandro "AD&D" Stanchi, Greg "Ritardo" Verrando, Giovanni "Velocista" Romano

I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri

TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

EDITORE Future Media Italy SpA,
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it

MANAGING DIRECTOR Claudio Menegatti

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Francesca Brenci

PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Carlisa Mancini, Massimo Maroni

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102 Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano.
Una copia L. 9900 Numeri arretrati: L. 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

FOTOLITO Yellow & Red, Milano

STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

Accertamento ADS il 9-12-1998

UNO SGUARDO AL FUTURO

Agli inizi di settembre si svolge ogni anno a Londra l'ECTS, la più importante fiera europea dedicata ai videogiochi. Anche quest'anno la redazione di Giochi per Il Mio Computer si è recata nella capitale inglese per poter gettare uno sguardo a quello che ci riserveranno i videogiochi nel futuro.
Come forse qualcuno dei nostri lettori potrà già sapere, i prossimi dodici mesi si preannunciano i più caldi da un bel po' di tempo a questa parte. Sony, Nintendo e Microsoft presenteranno sul mercato le loro nuove macchine da gioco (console come vengono definite dagli addetti ai lavori) ma, come abbiamo già avuto modo di rimarcare, difficilmente questa sarà una cattiva notizia per chi ha scelto di utilizzare il proprio computer per divertirsi. Tante macchine nuove significheranno maggiori risorse a disposizione delle case produttrici e nuovi stimoli a creare prodotti sempre più innovativi e impressionanti da un punto di vista tecnico.
Augurandoci che la giocabilità non venga relegata in secondo piano, rimaniamo convinti che il computer, costantemente in evoluzione, non tarderà a riaffermarsi come la piattaforma con le migliori prestazioni (a discapito dei costi, ovviamente, ma chi legge le nostre pagine ormai lo saprà bene ..). Non bisogna dimenticare, poi, che la maggioranza di idee originali nel nostro hobby sono state introdotte per la prima volta proprio nei giochi per computer: chiunque può produrre un gioco per PC senza dover chiedere permessi, autorizzazioni, licenze e altri simpatici impedimenti burocratici. Libertà e creatività, è noto, viaggiano di pari passo e siamo sicuri che i prossimi mesi lo dimostreranno ampiamente.
Ad essere sinceri, la cosa che più ci ha impressionati al recente ECTS è stata la nuova generazione di telefoni cellulari con funzioni di gioco incorporate. Non stiamo parlando di semplici "giochi" in bianco e nero, ma di veri e propri videogiochi a colori, scaricabili in tempo reale dalla Rete. Cosa c'entrano con i computer? Per il momento poco, ma non è difficile ipotizzare che qualcuno, prima o poi, riesca a creare un titolo da giocare a casa sul proprio computer, per poi poter continuare a giocarlo in qualsiasi momento grazie a un collegamento alla Rete con il cellulare. Un sogno? Forse, ma siamo ormai abituati a vedere i nostri sogni superati dalla realtà in tempi molto brevi
Buona lettura e buon divertimento.

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

IN BREVE

Sono d'accordo con Roberta del numero di agosto! Fatti aumentare lo stipendio!
Grazie di tutto, ciao!
Davide '86

Sono d'accordo anche io. Capi, ascoltate i lettori e raddoppiatemi lo stipendio! Decuplicatelo, anzi!

I videogiochi possono trasmetterci emozioni che non potremo mai provare, come calarci nei panni d'eroi o mercenari, e attraversare territori immaginari e fantastici. Certo tutto ciò comprende degli inconvenienti, l'isolamento tra tutti, ma io personalmente rinuncio volentieri ad un'ora con gli amici per fare ciò che nella realtà è impossibile, in fondo gli amici sono importanti, ma ad un videogioco si può tranquillamente giocare negli intermezzi di tempo, tra un'uscita e l'altra, e poi stare sempre in mezzo alla strada di certo non fa bene
Ciao
Alessio Fontana
(govena75@hotmail.com)

Sono d'accordo con te giocare quando si rimarrebbe a casa comunque è sanissimo (a differenza del rinchiudersi in casa apposta per giocare). Però non sono sicura che stare molto in giro non faccia bene

L'Heavy Metal ti piace, eccome se ti piace: tu stessa, ora che ci penso, hai detto che ti piacciono i Fear Factory!
Ciao by max2000

Ammetto che i Fear Factory mi piacciono, così come tanti altri gruppi che usano le chitarre distorte - Ministry, KoRn e via dicendo. Però l'Heavy Metal "classico", stile Iron Maiden o simili, non mi entusiasma davvero: sono più "moderna", come gusti.

Ciao a tutti della redazione, avete notato che sulla parte frontale del furgone del telefilm "Gli Specialisti" c'è scritto bello grande e in

Meno "da culto" di Fate of Atlantis, Indiana Jones e la Macchina Infernale è comunque un gioco di tutto rispetto.

NOSTALGIA

Cara Nemesis,
ti pongo una domanda seria: che fine stanno facendo le chat di Internet?
Sono ormai 5 anni che navigo, navigo, navigo... e sono sempre stato un appassionato delle chat room. Ricordo che la mia preferita era Best Bands; si trovava su Geocities, prima che Yahoo si accorpasse e restaurassero tutto - ora non esiste più.
Ma il problema è un altro: con il dilagante aumento degli abbonamenti gratuiti (di cui anch'io adesso, come tanti, faccio uso) e il conseguente aumento di utenti, le chat sono diventate infrequentabili. Una media di 30/50 persone nelle stanze più famose, tutte a far casino, o 4-5 gatti che si fanno gli affari propri e ti ignorano. Ricordo quando si era in 16 nelle ore di punta delle chat famose... Si poteva chiacchierare e conoscersi, discorrere con una persona senza ricorrere ai messaggi privati... Dove è finito tutto ciò?
Perché io, da tanti anni "evoluto" ad Internet devo essere cancellato dalla stessa evoluzione? Io che saluto tutti, che rispondo e pongo domande, e non mi limito a insultare la gente che non mi sta bene, io che non ignoro i saluti di nessuno, io che pongo sempre un tema di discussione, io che discuto sul tema... perché devo essere eliminato dal gioco?
Scusa questo mio sfogo, ma forse potrai capire.

Dark_sch@yahoo.com
Se mi cercate, ultimamente bazzico su yahoo.it musica e su ICQ (63631557).
Aragorn

Aragorn, devo confessarti che non sono mai stata un'appassionata delle chat-room (pagine attraverso le quali si può conversare in tempo reale con altri utenti collegati contemporaneamente), per una serie di ragioni. Ciò nonostante conosco bene il tuo sentimento - non prenderla male, ma mi ricorda molto mia nonna che dice "quando ero giovane io, le cose andavano meglio", nonché un sacco di colleghi e amici che si lamentano di come Internet sia diventato troppo commerciale o troppo lento o qualunque altra cosa li stia infastidendo in quel momento. Non ho soluzioni per questo, onestamente. Credo però che l'unica cosa da fare sia capire che, in fondo, le cose cambiano - e che anche noi dobbiamo cambiare.

VITA DIFFICILE

Ciao Nemesis sono una ragazza che dal profondo sud cerca di portare alla luce il ruolo femminile nei videogame. Qui mi sento un po' abbandonata e isolata dalle altre, le "normali" (così si definiscono), mentre io, ghettizzata e malvista, passo il mio tempo a giocare al PC e chattare (su Internet l'aspetto non conta). I miei giochi preferiti sono:

Grim Fandango, *Monkey Island* (serie), *Tomb Raider*, *Indiana Jones e la macchina infernale*, *Tomby*, *Furore sui mari*, *Space Clash* eccetera.
Spero che tu non farai quello che fanno tutte le altre, in altre parole "cestinarmi". Questa lettera ha lo scopo di farmi conoscere dalle persone (15-17 anni e maschi – dopotutto sono una ragazza) che hanno avuto un triste destino di solitudine, il mio indirizzo è Puiesi@libero.it.
Non sono né brutta né antipatica, ma ho un difetto ancora peggiore: sono timida. La vita è difficile, spero tanto nel tuo aiuto sperando di non averti fatto perdere tempo. Un abbraccio da

Stefy

Stefy, pubblico volentieri la tua lettera, e spero che questo possa portarti a conoscere un sacco di amici – ma spero soprattutto che tu possa superare la timidezza, e imparare a godere della compagnia delle persone che incontri tutti i giorni.

DOVUTA CORREZIONE?

Nemesis,
Allora, innanzitutto un saluto, sono RadoN ma quel RadoN che è stato prontamente pubblicato nell'ultimo numero di GMC. Credo di essere stato vittima di uno scherzo da parte di qualcuno (credo di aver capito già di chi), perché non credo che qualcun altro usi lo stesso nome con la R e la N maiuscole...
Comunque, vorrei dire che sono anche io d'accordo sul fatto che la Posta in Gioco non dovrebbe trasformarsi solo in un elenco di indirizzi di posta elettronica.

RadoN

Caro RadoN, non so come dirtelo, ma... Insomma, se una persona ha usato il tuo nickname, esprimendo idee che condividi, non è una cosa particolarmente negativa... Comunque, pur rimanendo piuttosto perplessa, pubblico volentieri la tua "smentita".

SENZA DARSI ARIE

Ciao Nemesis,
Ti spedisco questa lettera perché sono rimasto alquanto perplesso leggendo l'angolo della posta. Premetto che ho 20 anni, studio Ingegneria Elettronica da due anni (in corso), e programmo da quando avevo 8 anni (passando dal BASIC, al PASCAL, al C e infine al C++). L'ho detto non per "farmi bello", ma solo per puntualizzare che non sono completamente uno sprovveduto.
Dicevo che sono rimasto sconvolto dalla presunzione di molti lettori: avere seguito due corsi di informatica non qualifica certo una persona come "Genio". Fare un Istituto Tecnico ad indirizzo Informatico non rende Dei dell'olimpo informatico, così come non lo rende studiare all'Università. Non perdiamo di vista la realtà! Probabilmente nel marasma di ignoranza informatica che ci circonda chi sa qualcosa in più viene portato a sentirsi un genio ma non è così: non è chi sa ad essere un genio, ma chi non sa ad essere ignorante!
Un'ultima cosa per PerformanceMan: io conosco abbastanza bene l'architettura interna dei processori, delle schede grafiche, so cos'è il RAMDAC o la differenza tra

Grim Fandango è bellissimo – ma vale la pena di isolarsi per giocarci?

IN BREVE

rosso GMC?
CIAO A TUTTI

Faremo immediatamente causa ai produttori del telefilm per farglielo cambiare. Anzi, no lasciamolo dov'è – è tutta pubblicità!

Ciao Nemesis! Ho comprato *Nocturne* ma non riesco a trovare il comando per sparare! Ho anche guardato nelle configurazioni ma niente! Mi puoi aiutare?
Ciao!
Gabriele

Gabriele, purtroppo non ho il manuale di *Nocturne* a portata di mano quindi ti invito a controllarlo tu stesso

Cara Neme, evitando il superfluo, vado al dunque è vero che sta per arrivare la versione PC di *Dino Crisis*?
Ciao da Salvatore
sasy.net@tin.it

Verissimo, verissimo – tanto che l'abbiamo già recensito (e dovrebbe essere già nei negozi)

La domanda: ma alla fine di *Tomb Raider 4*, e hai perfettamente capito cosa voglio dire (non voglio rovinare la sorpresa degli altri che non l'hanno finito) è proprio una fine o è una specie di inizio di *Tomb Raider 5*?
Rispondimi ti prego
Obi-Wan Kenobi (evviva Star Wars)
nataletiziano10@hotmail.com

Beh, direi proprio che qualche spiraglio rimane (occhiolino).
Dai un'occhiata allo speciale di questo mese!

Ave a te, o sublime creatura conosciuta come Nemesis
Sono un ragazzo, che cerca amiche, per piacere pubblica la mia e-mail, te ne sarò riconoscente a vita.
Ciao da Redneck
(redneck@interfree.it)
PS: Non pensare che ho preso il mio nick ispirandomi dalla serie *Redneck Rampage*!

Indirizzo pubblicato e no

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI HALF LIFE)

Creatività (o mancanza della stessa)

Ave, o divina Nemesis,
vorrei porre l'accento su un problema che molto raramente hai trattato e al quale molti non sembrano attribuire il giusto peso: perché nel mondo dei videogiochi sembra esserci una totale carenza di idee? Perché spesso gli sviluppatori di un gioco preferiscono percorrere strade già battute da altri o da loro stessi piuttosto che impegnarsi a produrre qualcosa di nuovo e di diverso? Il mondo dei giochi non può aver esaurito già ogni idea: una realtà così multiforme e multimediale quale è il videogioco, offre molte possibilità ai programmatori di creare sempre qualcosa di nuovo e di diverso.
Proprio il fatto che nel gioco si tenda a riprodurre aspetti – seppur accentuati o ridicolizzati – della vita umana (è una cosa che si può notare facilmente con un po' di spirito di critica), ci rende sicuri della sua immortalità: la vita continua, il genere umano continua, ed anche il gioco rimarrà, sebbene cambierà con l'uomo nel corso dei tempi e si adatterà ad esso.
Ma eludendo in questa sede altri pensieri troppo filosofici, andiamo sul pratico: come ho detto prima, è mai possibile che vengano riproposti videogiochi perfettamente identici ai precedenti solo per sfruttare la "solita" gallina dalle uova d'oro? E inoltre, perché "rinchiudere" i giochi in precisi generi e non tentare di proporne di nuovi, visto che le potenzialità del videogioco, in questo senso, come detto prima, sono a dir poco illimitate? Penso che la via giusta da seguire sia quella del "fuori dagli schemi" del trafiletto in basso a destra nella pagina dei "Parametri" di GMC. È lì che dovrebbero guardare tutti coloro che si accingono a creare un gioco. Per fare degli esempi, credo che uno dei giochi che si siano "dati da fare" in termini di inventiva, sia il grande *Evolva*...
Concludendo, penso che il motivo di questa mancanza di inventiva sia dettata dal fatto che chi produce un gioco lo fa spesso esclusivamente per guadagno (e ciò lo testimonia anche la questione da voi affrontata sulle patch). Ciò che manca è la "passione": è proprio questa che è carente quando si realizzano interminabili sequel di giochi e non si bada alla loro ripetitiva e disarmante somiglianza.
Terminato il mio discorso non mi resta che lasciare la parola a chiunque voglia aggiungere la sua o correggere qualche mia affermazione.

PLATONE ' 88

Un letterone, caro il mio filosofo... Manterrò i miei commenti al minimo, quindi: hai indubbiamente ragione nel dire che i giochi che vengono fatti sono spesso sequel, o comunque basati su idee già viste, e che vengono fatti più per i soldi che per passione.

Però, dovrai ammettere che non ci sono molti individui o società che possono permettersi di spendere un milione di dollari o più per soddisfare una passione – un ricavo *deve* esserci, almeno per rientrare nelle spese e prendersi un caffè. E quindi, le società sono praticamente costrette a finanziare giochi che venderanno tanto (anche perché è l'unico modo per avere i soldi che permetteranno di finanziare quelli, magari più interessanti, che venderanno poco). Se proprio dobbiamo lamentarci di qualcosa, lamentiamoci del fatto che è troppo poca la gente che compra giochi innovativi o fuori dalla norma, preferendo invece "puntare sul sicuro" e acquistare l'ultimo episodio di una saga che già conoscono...

IN BREVE

non voglio sapere da dove hai preso il tuo soprannome (già *Redneck Rampage* sarebbe preoccupante, ma le alternative mi sconvolgono anche di più).

Preziosa Nemesis, vorrei rispondere alla domanda posta da Mike 85 pubblicata sul numero di agosto di GMC. Ebbene, in *Tomb Raider*, per scattare la foto bisogna premere (come dicevi tu) il tasto "-" a sinistra dello shift destro, in *Tomb Raider II* il tasto per scattare la foto è "s". In *Tomb Raider III* e in *Tomb Raider TLR* (il quarto) il tasto da premere è "à" cioè quello con la A accentata (a fianco della chiocciolina).
Un saluto a tutti.
Linuxste.

Grazie moltissime per le informazioni (immagino di parlare anche per Mike) e un saluto anche a te

AntiAliasing ottenuto tramite T-Buffer o Supersampling, ma quando leggo una rivista di videogiochi NON MI INTERESSANO I DETTAGLI TECNICI, per questo esistono altre risorse, sia cartacee che sul Web.
Ciao.

Giuseppe
peppedx@tin.it

Bravissimo, Giuseppe – complimenti per la prospettiva che riesci a mantenere sulle tue capacità e le tue conoscenze, e complimenti anche per essere in corso all'università! Ingegneria elettronica non dev'essere una passeggiata...

POLEMICA

Nemesis,
è tempo di dare un taglio diverso, è tempo di smascherarsi e smetterla con tutta questa ipocrisia nelle lettere che ricevi. Molti ti scrivono che non è colpa dei videogiochi se uno è violento o è timido. Non è colpa dei videogiochi perché potrebbe essere colpa di tutto. Non è colpa dei videogiochi perché uno nasce così. Lo sai perché non è colpa dei videogiochi? Perché sei tu, perché la gente che ti dice queste cose parla a te che sei una bella ragazza. Non hai mai pensato che lo facciano solo per farti piacere? Non hai mai pensato che tutte quelle cose che scrivono sui videogiochi, a loro favore siano solo per farti contenta, visto che anche tu la pensi così? Ho visto molto spesso ragazzi dire ciò che pensavano veramente a ragazze non particolarmente belle o simpatiche, quasi mai a ragazze particolarmente belle o simpatiche. Ci fosse stato a curare la posta una qualunque o peggio un tizio antipaticissimo, tutti avrebbero detto più o meno quello che pensavano.
So che tu devi dire che i videogiochi non hanno colpa, devi dire che non è colpa dei videogiochi perché lavori per una rivista che senza l'esistenza dei videogiochi probabilmente darebbe consigli alle casalinghe. Lo so, ma se ti guardassi intorno, ti renderesti conto che tutto t'influenza, positivamente o negativamente, anche l'aria, l'acqua, la televisione, i film, la musica, gli amici, la ragazza, tutto. E quindi anche i videogiochi.
Ti porterò l'esempio di un mio amico che, dopo aver giocato a *Blade Runner*, ha deciso di entrare nel corpo di polizia! Non sarà stato solo quello, ma ha avuto la sua parte e in

Il mitico *X-COM: UFO Defense* – a chi non verrebbero degli incubi con questo gioco?

Uno degli esempi più tipici di gioco "perpetuo" è *Tomb Raider*, di cui vediamo una nuova edizione ogni Natale...

questo caso positivamente. Ma poteva anche spingerlo a diventare il costruttore dei replicanti e t'immagini che casino sarebbe successo se fosse stato in grado? Ma anche a me i videogiochi hanno influenzato: un giorno, dopo aver giocato allo splendido *X-Com: Ufo Defense*, che mi procura una notevole tensione, ho sognato il gioco e ne ero ossessionato perché gli alieni stavano crivellando i miei poveri ed indifesi uomini.
Basta che ti guardi intorno, Nemesis: tutto può far male, ma questo non alleggerisce la colpa dei videogiochi d'un certo tipo e proprio te che stai in una rivista di videogiochi dovresti preoccuparti di questo, non passarci su o magari difenderli! Non dico di sopprimere i giochi, perché significherebbe penalizzare coloro che invece pure se massacrano miriade di gente non ne risentono, ma di "bollarli", di dire: questo gioco è troppo forte per soggetti sensibili – e poi ognuno si regola. Sarebbe bello se questo metodo funzionasse, ma non funziona e sai perché? C'è la pirateria, dove hai solo un CD con la copertina fotocopiata e niente scatola, niente che ti avvisi del contenuto. E questo è un problema grave, perché il problema continuerà ad esistere sempre, ma ciò non vuol dire che non sia necessario puntare il dito contro questa situazione.

Roberto

Roberto, *naturalmente* la tua lettera è stata pesantemente tagliata (ma non censurata!) – ci sarebbero letteralmente volute due pagine di posta su quattro, per pubblicare tutto quello che hai scritto. Credo comunque di essere riuscita a mantenere i punti chiave del tuo discorso, e credo di poterti rispondere adeguatamente.
Tu dici che l'unica ragione per cui gli altri lettori scrivono che la violenza non scaturisce dai videogiochi è che vogliono fare colpo su di me, in quanto carina e simpatica.
Onestamente, spero di non incontrare mai nessuno degli amici che porti come esempio di questo – non solo perché lo trovo un atteggiamento insopportabilmente ipocrita, ma soprattutto perché è *stupido*. Pensare di conquistare qualcuno (una ragazza, in particolare) dicendogli solo quello che *pensi* che voglia sentirsi dire, ha l'unico effetto di farsi prendere per smidollati, incapaci di opinioni proprie – o veramente credi che una ragazza non si accorga di niente?
Poi passi a dire che i videogiochi influenzano le persone, e citi l'esempio di un tuo amico che ha deciso di entrare in polizia dopo aver giocato a *Blade Runner*. Ma sei proprio sicuro che non siano invece i telegiornali che può aver visto, i libri che può aver letto, le storie che può aver sentito, a far nascere in lui questo desiderio, ben prima di giocare a *Blade Runner*?
Parlando di contromisure: tutti i giochi o quasi hanno un bollino che dichiara l'età per cui è adatto, e di solito si trova in copertina (l'ESRB Rating). Però ai pirati non interessa particolarmente che un possibile acquirente non abbia l'età adatta – ma sei proprio certo che questo sia "colpa" dei videogiochi, e non dei pirati stessi?
Infine – non ti sfiora neanche per un istante la possibilità che io ritenga *davvero* che i videogiochi non sono *normalmente* responsabili? Pensi davvero che, se credessi che i videogiochi spingono i ragazzi a diventare dei pazzi criminali pronti a massacrarsi a vicenda, vorrei davvero lavorare per questa rivista?

GIOCHI COMPUTER

IN BREVE

Cara Nemesis, sono un ragazzo di 16 anni, maniaco dei giochi (la mia collezione ne conta B4). Passo quasi tutto il mio tempo libero chiuso in cameretta a giocare, non ne posso fare a meno! I miei genitori dicono che ci passo troppo tempo, ma è più forte di me!
Anche gli amici mi hanno rinnegato…
So di non essere l'unico in questa situazione e vorrei invitare quelli che si sentono come me a scrivermi e a dirmi come la pensano, la mia e-mail è:
Valeri3@supereva.it
Squid

Squid ho pubblicato il tuo indirizzo, ma tu fammi un favore ESCI DI CASA!
I tuoi genitori hanno ragione per quanto sia divertentissimo giocare, non puoi lasciare che ti prenda la mano!

Ola Nemè!
Scolta, vorrei fare un clan di *Age of Empires 2* e anche uno di scopa d'assi.
Pubblicami sennò programmo un gioco in stile *Doom* con la tua faccia come ultimo MOSTRO!
Eh! Eh! Scherzo…
però m'arrabbio lo stesso…
La mia e-mail è
te.strangull@iol.it
Contattatemi in non più di 116791
ROBY WAN KENOBY

Per qualche giorno mi ero illusa non sarebbero più arrivate mail minatorie. Evidentemente mi sbagliavo. Ti perdono solo per l'idea del clan di scopa d'assi

Ciao Nemesis,
volevo chiederti se era possibile abbonarsi.
Spero che tu mi risponda!
Ciao
Filippo Mattioli

Caro Filippo, al momento non abbiamo ancora un servizio abbonamenti attivo, tuttavia la cosa è destinata a cambiare entro breve (almeno, credo) vi farò sapere quanto prima.

Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

BROKEN SWORD 2

D Ciao, sono Gerardo e ti scrivo perché volevo cercare di risolvere *Broken Sword II: La profezia dei Maia*. Ma a quanto pare non riesco ad arrivare oltre l'isola degli zombie. Io ho fatto esattamente tutto ciò che andava fatto ma non riesco a raggiungere l'altura, che si trova a est della roccia a forma di ago. Ti prego indicami la strada! Ciao,

Gerardo Parisi, Palazzo San Gervasio (PZ)

R Caro Gerardo non disperare. Ecco come dobbiamo fare: arrivati alla roccia a forma di ago aggrovigliamo la rete da pesca con il rampicante che troviamo sulla roccia. Così facendo abbiamo creato una robusta liana che possiamo unire al segnale luminoso per il teodolite. Lanciamo quindi il segnale legato alla liana verso la roccia, in modo che il segnale si posizioni su un punto molto alto, visibile da tutta la foresta. A questo punto dalla locazione della roccia a forma di ago, andando a est (destra) arriveremo sull'altura che domina la foresta, e potremo così vedere le iniziali (F.K.) incise sulla roccia. Vicino alle iniziali vediamo tre buchini che sembrano fatti apposta per potervi incastrare il teodolite e, dopo averlo usato, osservare il panorama. Scopriremo così il segnale luminoso creato in precedenza nei pressi della roccia ad ago e perpendicolarmente noteremo una roccia che si erge, inconfondibile. Lì dobbiamo cercare il tesoro di Frederick Ketch, il famoso pirata.

HOLLYWOOD MONSTER E URBAN RUNNER

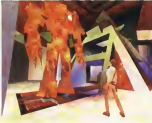
D Ciao sono Simone, ho 13 anni e abito in un paesino in provincia di Grosseto. Prima di tutto voglio dirvi che la vostra rivista è fatta molto bene e mi appassiona ogni mese.
Adesso vorrei raccontarvi i miei problemi informatici: è da tempo che insieme a un amico cerchiamo di finire i giochi *Hollywood Monster* e *Urban Runner* (quest'ultimo è un po' vecchiotto).
In *Hollywood Monster* sono arrivato al punto di ricomporre Frankestein, ma mi manca un ingrediente, il glucosio e non so dove trovarlo.
In *Urban Runner* sono arrivato nel laboratorio con Adda: dopo aver scovato le tre telecamere sono entrato nel laboratorio, dove ho trovato gli occhiali (che mi serviranno poi per vedere i tasti del codice vocale), un filo, un piccolo registratore e lo schema di una carta elettronica; dopodiché non riesco più ad andare avanti.
Se potete vi prego datemi al più presto questo indizi, grazie.

Simone Giannerini, Manciano (GR)

R Grazie per i complimenti, sempre apprezzati. Cominciamo a risolvere i problemi di *Hollywood Monster*. Leggendo il diario di Frankestein abbiamo visto come per ridare vita a Frankie siano necessari cinque ingredienti: calcio, glucosio, acido nitrico, sangue e liquido amniotico.
Il calcio è contenuto nell'osso che troviamo nelle segrete del castello in Transilvania, il sangue è la linfa delle piante che troviamo in Svizzera, il liquido amniotico non è altro che l'albume d'uovo che possiamo trovare in Scozia. Infine l'acido nitrico lo troviamo nella fetta di limone che abbiamo già preso e il glucosio è contenuto nella caramella gommosa, che possiamo trovare nella stanza di Gwendaline, dopo che è scappata via, prima di ritrovare il tronco e le braccia di Frankie.
Con tutti gli ingredienti dobbiamo andare al laboratorio di Frankie, prendere ago e filo dal cassetto del tavolo, mettere tutti i cinque ingredienti nella botticella e appoggiare i pezzi di Frankie sul tavolo operatorio. Infine cuciamo i pezzi con ago e filo (una scena indimenticabile!) e scateniamo la tempesta grazie al comando a distanza del Dr. Mosca. E qui ci accorgiamo che manca un componente fondamentale, il cervello. Ma ora puoi proseguire da solo.
Passiamo al secondo gioco, *Urban Runner*, che in effetti è un gioco vecchiotto, ma non preoccuparti non ti lasceremo in balia degli eventi!
Bene, siamo nel laboratorio e impersoniamo Adda. Dopo aver preso gli occhiali e aver frugato due volte nel cestino dobbiamo uscire nel giardino e usare il registratore sul nido.
Rientriamo ed avviciniamoci alla porta chiusa. Dopo aver indossato gli occhiali ed usato il registratore sull'altoparlante, digitiamo il codice corretto, che dovrebbe essere EEFGGFED.
Entriamo nel laboratorio e frughiamo nell'impermeabile, trovando così un pinza.
In alto sopra all'impermeabile ci sono dei fili elettrici, usiamo prima la pinza e poi i fili trovati nel cestino.
Prendiamo il microfilm dalla

L'occhio è veloce ma la mano inganna!

cassaforte ed usiamo il microscopio per scoprire le due parole impresse sui fotogrammi: MIV e CLI. A questo punto torniamo nei panni di Max e passiamo al capitolo "Il gioco delle tre carte". Intanto non appena tornati nei panni di Max, cercheranno immediatamente di farci fuori. Mentre parliamo al telefono possiamo vedere da lontano scintillare una canna di fucile. Abbassiamoci per schivare il colpo in tempo. Usciamo, e mentre camminiamo, passiamo di fianco a un cestino. Buttiamo via gli occhiali. Ci imbatteremo poi in Sergio.
Dobbiamo vincere tre volte per poter prendere l'orologio che, come sappiamo, è in realtà una sofisticatissima chiave di accesso. Per iniziare a giocare diamo a Sergio la card che troviamo nell'inventario di Adda. Dobbiamo indovinare dove è finita la regina. Spesso Sergio ci mostrerà due carte lasciandoci intendere che la terza è la regina. Seguiamo con lo sguardo questa carta con attenzione e poi escludiamola dalla scelta. Ci rimane il 50% di possibilità di scegliere quella

Comincio ad essere molto molto terrorizzato!

giusta! Dopo un po' riusciremo a vincere. Avviciniamoci alla porta dello Zanzibar club ed usiamo il portachiavi di Tony, quattro volte sulla serratura di sinistra, due volte su quella centrale e una su quella di destra per concludere anche questa sezione.

DRACULA

D Carissima Nemesis, sono un appassionato lettore della vostra rivista e vorrei farti i complimenti. Veniamo al sodo sono bloccato nel gioco *Dracula*, nella schermata delle tre torri del castello e non so più dove andare. Aiutami tu, ti supplico!

Fabio Caseri, Sotto il Monte (BG)

R Caro Fabio, ti prego, la prossima volta sii un po' più chiaro! Non è stato facile capire quali sono le tue difficoltà. Comunque credo che tu sia appena entrato nel castello, dopo che la vecchia ci ha aperto la porta. Saliamo per la scalinata e entriamo nella prima porta che troviamo di fronte alla scala; da qui entriamo nella seconda porta che conduce nella stanza di Dracula. Prendiamo la sfera di legno, la troviamo vicino al tavolino, avviciniamoci al cassone vicino al letto.
Apriamo il cassone e dentro troviamo un quadro e un libro. Dentro quest'ultimo troviamo una placca dipinta a mano.
Usciamo dalla porta a fianco di quella dalla quale siamo entrati per ritrovarci sulla balconata. Siamo sopra alla biblioteca. Entriamo a destra e seguiamo il corridoio, cricchiando sul meccanismo e azionando la manovella. Scendiamo le scale usando la porta sul corridoio opposta a quella della camera di Dracula e arriviamo in biblioteca.
Di questa sezione spiegherò solo l'inizio: tra i montanti della biblioteca, sulla parete di destra c'è una placca mancante.
Azioniamola e, una volta aperta, inseriamoci la placca dipinta a mano appena trovata nella camera di Dracula.

INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

D Cara Nemesis, innanzitutto foglio farti i complimenti per la rivista che trovo molto interessante, io mi chiamo Bit e mi servirebbe un aiuto per il gioco *Indiana Jones e la Macchina Infernale*: sono al 15 livello chiamato "La Macchina Infernale" e quindi praticamente alla fine. Ho inserito la parte di Uron, la parte di Azerim, la parte di Nub, lo strumento dell'aldilà e ho messo la testa al cavaliere, che poi dice di aspettare un comando. Sono due mesi che sono fermo in questa situazione, mi puoi aiutare grazie!

Ivan Calì, Torino

R Proprio su questo numero pubblichiamo la prima parte della guida a *Indiana Jones e la Macchina Infernale*, che tanto ha appassionato noi in redazione e voi lettori. Però facciamo una eccezione per Ivan, visto che è proprio alle ultime battute del gioco, e gli rispondiamo subito.
Il livello 15 è molto complesso, può darsi che tu non abbia fatto le cose al momento giusto, per cui anche se hai tutti i pezzi potresti incontrare qualche difficoltà.

Arriviamo al momento in cui raccogliamo la testa di Marduk al centro della sala. Qui dobbiamo sostituirla con la parte di Azerim. Questo farà abbassare il cristallo in cui è rinchiusa Sophia; sulla parete si aprirà una porta. Corriamo lungo il corridoio e sulla destra vedremo un passaggio stretto nel quale si può strisciare (usiamo l'accendiamo per trovarlo). Dentro prendiamo una gemma rossa e una gemma verde nelle nicchie. Torniamo nel corridoio e saliamo sull'ascensore. Ci porterà automaticamente verso il basso verso Marduk. Saliamo per uno delle scale e attacchiamo la testa di Marduck al corpo. Lentamente inizierà a camminare verso la camera vicina che contiene il cuore della Macchina. Torniamo all'ascensore al centro, e raggiungiamo il posto dove c'era prima il robot; qui in una nicchia troviamo un idolo d'argento. Tomiamo alla stanza della Macchina e installiamo la parte di Taklit a destra, in una specie di pannello di controllo. Tiriamo la leva e così sia Sophia che Indy verranno scaraventati direttamente all'ultimo (o penultimo?!) livello.

GIOCHI COMPUTER

Prima occhiata...

RUNE

Un nuovo possente guerriero arriverà presto sui nostri monitor.

Avendo l'arma adatta, il potere delle rune ci permetterà di dar fuoco agli avversari.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *RUNE*...

- Impersoneremo un vichingo.
- Sarà possibile combattere con armi non usuali.
- Potremo esplorare vasti territori.
- Nel multiplayer potremo colpire i nostri amici con le loro stesse braccia...

SVILUPPATORE	HUMAN HEAD	GENERE	AZIONE/GIOCO DI RUOLO
CASA	TAKE 2	DATA DI USCITA	PRIMAVERA 2001

Da una posizione elevata potremo tender agguati ai nemici.

Ragnar beve una birra: un ottimo sistema per riguadagnare le energie!

E' il mondo dei coraggiosi Vichinghi e dei loro miti e leggende, quello in cui ci vuole trasportare *Rune*, nuovo titolo targato Human Head Studios. Nei panni di Ragnar, giovane guerriero vichingo in lotta con i Vichinghi Oscuri che cercano di sterminare il suo popolo, dovremo esplorare un vasto mondo, miscuglio di elementi della mitologia nordica e del Fantasy. Grazie al potente sistema grafico di *Unreal*, visiteremo caverne abitate da goblin, pericolose foreste gelate, fortezze costruite da nani e persino il Muspelheim, una delle due terre dei morti vichinghe.

Senza dover cercare di risolvere enigmi assurdi, per proseguire nel gioco dovremo compiere azioni logiche (come per esempio abbattere un pilastro inclinato per far cader il soffitto di una taverna) aiutati dal fatto che Ragnar si sofferma a osservare gli elementi con cui è possibile interagire o guarda nella direzione dove noi dovremmo guardare; ma, anche se l'esplorazione dell'ambiente avrà una parte indiscutibilmente importante nello sviluppo dell'avventura, il fulcro di *Rune* saranno i combattimenti: il nostro impavido eroe non si servirà certo di fucili laser o di lanciafiamme per combattere gli avversari, ma si affiderà a spade, mazze e asce. Nel gioco se ne potranno trovare di diversi tipi, ognuna caratterizzata da una velocità e potenza dipendente dalle dimensioni e anche dal potere delle Rune, un incantesimo temporaneo caratteristico correlato all'arma (per esempio, durante le prove, abbiamo trovato spade vampire e mazze incendiarie). Ragnar inoltre, in base all'arma utilizzata al momento, cambia visibilmente "posa" e stile di combattimento; non solo, il tipo di attacco è influenzato anche dal movimento che sta compiendo il nostro vichingo, così un attacco durante uno spostamento laterale risulterà differente da uno frontale; in ogni caso il risultato sarà uno scontro con abbondanti spruzzi di sangue che macchiano in modo permanente le

"ANCHE SE L'ESPLORAZIONE E' IMPORTANTE, IL FULCRO DI *RUNE* SARANNO I COMBATTIMENTI"

MULTIPLAYER

Sfidarsi a colpi d'ascia nel perfetto stile Vichingo potrebbe essere molto divertente, ma finora è trapelato ben poco su quella che sarà la modalità multigiocatore, se non che dovrebbe esser parte della versione definitiva di *Rune* e che il sistema grafico di *Unreal Tournament* ne garantirà una perfetta giocabilità. Da quello che abbiamo potuto vedere, al momento è possibile scegliere fra un vasto repertorio di classi, troppo ampio per restare immutato fino all'uscita del gioco. Nei prossimi mesi cercheremo di scoprirne di più.

nostre armi, ferite che si formano sul nostro corpo e su quello dell'avversario, scudi che si frantumano e arti troncati che volano qua e là, e che potremo recuperare per utilizzarli come armi improprie, se lo desidereremo. Ma avere a disposizione tanti interessanti stili di combattimento è inutile se non si hanno degni avversari... e per questo i programmatori dell'HHS hanno dovuto riscrivere in parte il codice di *Unreal* al fine di adattare l'AI agli scontri corpo a corpo.

I mostri avranno differenti atteggiamenti: i più stupidi (come i goblin) potrebbero addirittura uccidersi fra loro sbagliando mira o cadendo su trappole, mentre gli avversari più intelligenti si avvicineranno a noi con circospezione girandoci intorno e studiandoci attendendo una nostra apertura per poterci colpire senza subire troppi danni, cercando di mantenere le distanze dalla nostra arma e di difendersi anche durante l'attacco. Infine, per rendere meno ripetitivi scontri e situazioni, sarà possibile cambiare il punto di vista della telecamera, il cui controllo è stato lasciato nelle mani del giocatore, così che si potrà scegliere la visuale standard alle spalle di Ragnar, oppure di bloccare il punto di vista per aver una visione complessiva dell'ambiente in cui ci si trova.

Pare che i requisiti per un gioco divertente ci siano tutti... vedremo nei prossimi mesi se queste aspettative saranno soddisfatte!

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Nel giro di qualche mese scopriremo nuove interessanti notizie su *Rune*.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Human Head Studios

Nazionalità: USA

Nati nel: 1998

Quanti sono: 20

Storia: Il gruppo è stato fondato nel 1997 da 7 programmatori e artisti provenienti dalla Raven software, dove avevano lavorato a giochi del calibro di *Hexen* e *Heretic*. Attualmente, oltre che su *Rune* stanno lavorando a *Blair witch Project vol.2*

Li conosciamo per: *Heretic*

Prima occhiata...

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Tornano i soldati del futuro - questa volta, disegnati con poligoni!

Non è un gesto sportivo, ma certo è molto efficace.

Più esplosioni ci sono e più il gioco è spettacolare: ecco come rimanere impassibili di fronte alla distruzione di un tempio.

I lanciagranate sono sempre fonte di grande divertimento.

In *Land Warrior* dovremo combattere anche sul mare.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *DELTA FORCE: LAND WARRIOR*

- Senza dubbio è il titolo graficamente migliore della serie *Delta Force*.
- Offre un nuovo e migliore sistema di puntamento per il cecchino.
- Il combattimento tra squadre è divertentissimo.
- I personaggi sono differenziati da caratteristiche specialistiche.

SVILUPPATORE	INTERNO	GENERE	STRATEGIA/AZIONE
CASA	NOVALOGIC	DATA DI USCITA	NATALE

Un soldato prende la mira e fa fuoco con il nuovo fucile d'assalto.

Voxel e poligoni insieme per realizzare scenari mai visti prima d'ora.

I voxel non possono fare tutto. Fin dai tempi delle prima simulazione di volo di elicottero, *Comanche*, questi particolari pixel tridimensionali hanno fornito lo scenario granuloso di molti bellissimi giochi. La serie *Delta Force* della Novalogic ha sfruttato i voxel per dare al giocatore sensazioni particolari negli esterni e hanno permesso a una generazione di amanti di quest'hobby di abbattere soldati nemici da chilometri di distanza. Sfortunatamente, i giochi che si basano sui voxel devono affrontare dei problemi di lentezza e di nitidezza, poiché non sfruttano il potere delle schede acceleratrici 3D, ormai diffuse tra il pubblico di utenti PC.

La Novalogic ha deciso di modificare questa situazione nell'ultimo titolo della serie. Questo innovativo sistema permette l'accelerazione 3D sia sui modelli basati sui normali poligoni, sia sui fondali realizzati con i voxel, i quali costituiscono gli elementi ibridi di *Land Warrior*. Come possiamo vedere dalle immagini in queste pagine, la grafica appare molto più nitida e più dettagliata rispetto ai titoli precedenti della serie.

"LA GRAFICA APPARE MOLTO PIÙ NITIDA E PIÙ DETTAGLIATA RISPETTO AI TITOLI PRECEDENTI"

Questo gioco ci dà anche la possibilità di sfruttare nuove armi basate sui progetti tecnologici dell'esercito degli Stati Uniti. Il produttore di *Land Warrior*, Wes Eckhart ci illustra alcune delle modifiche che sono state apportate all'armamento: "Abbiamo rimpiazzato la carabina/lanciagranate M4 standard con la Objective Individuale Combat Weapon, un sistema sviluppato attualmente proprio per rimpiazzare l'M4 e l'M16, progettato da zero per integrare pallottole da fucile 5,56 mm e granate da 20 mm, un mirino laser e uno elettro-ottico per l'illuminazione diurna e a infrarossi". Avremo anche la fortuna di poter mettere le mani su fucili a pompa automatici, su un nuovo lanciarazzi anticarro e sul popolare AK-47. *Delta Force: Land Warrior* offre anche un sistema di classi di personaggi che dà a ogni membro della squadra caratteristiche differenti. Queste caratteristiche individuali dei personaggi e i nuovi scenari interni aggiungono, inoltre, più profondità alle opzioni multiplayer del titolo: i giochi di combattimento in squadre sono senza dubbio tra i più divertenti da affrontare con gli amici. Non resta che attendere per una recensione completa di un titolo che si preannuncia molto promettente, ma nel frattempo potremo divertirci con il demo presente sul CD di questo numero! GIOCHI COMPUTER

RESPIRO PESANTE

***Land Warrior* non è interessante soltanto per il realismo raggiunto dal sistema grafico, ma anche per la riproduzione delle armi più moderne. È necessario fare attenzione al rinculo se vogliamo mantenere la mira con le armi più pesanti e anche colpire a distanza è più realistico poiché il respiro del soldato influenzerà la precisione del tiro.**

ATTENDERE PREGO!

Se tutto andrà come deve, *Delta Force: Land Warrior* sarà disponibile entro Natale.

Uno scenario inusuale per un'azione di guerriglia.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Novalogic

Nazionalità: USA

Nati nel: 1985

Quanti sono: 15

Storia: La Novalogic ha reso popolari i voxel nei suoi giochi militaristici, nei quali ha inserito armi di ogni genere, dalle pistole ai carri armati.

Li conosciamo per: Per i vari *Delta Force* e *Comanche*, e anche per *Tachyon*.

Prima occhiata...

SHEEP

Un sacco di pecore bravissime nel cacciarsi nei guai. Qual è il problema? *Noi* siamo i pastori!

Riusciremo a portare le nostre pecorelle al mitico Monte Muflone?

GLI ASSI NELLA MANICA DI *SHEEP*...

- Dai tempi di *Lemmings* non vediamo un gioco così carino
- Dopo i primi livelli ci saranno ostacoli che ci metteranno a dura prova
- Abbiamo sempre creduto che le pecore nascondessero un terribile segreto...
- Sarà l'unico gioco dove ogni tanto sentiremo un sonoro... beeeehh!

SVILUPPATORE	MIND'S EYE	GENERE	PUZZLE
CASA	EMPIRE	DATA DI USCITA	NOVEMBRE

Pecorelle al posto di lemming...

Esistono pecore di differenti generi: queste come si può intuire sono le pecore da lana.

"DOVREMO RIUNIRE LE NOSTRE PECORE E PORTARLE ENTRO UN TEMPO LIMITE AL PUNTO DI RITROVO, IL MONTE MUFLONE!"

UNA notizia incredibile: le pecore terrestri non sono altro che l'avanguardia di una razza aliena, incaricate di studiare gli umani fingendosi creature stupide e pacifiche.
Con il passare del tempo le pecore si abituarono alla finzione... diventando stupide e pacifiche, dimenticandosi completamente della loro missione e della loro stessa natura!
Altre pecore spaziali, desiderose di recuperare i loro parenti perduti da tempo immemore, sono arrivate sul nostro pianeta. Hanno studiato un piano per non farsi scoprire: cinque esseri terrestri sono stati rapiti e sottoposti a un lavaggio del cervello per diventare perfetti pastori, in modo da riuscire a radunare tutte le pecore e portarle entro un tempo limite al punto di ritrovo, il favoloso (almeno per loro) Monte Muflone. Non è tutto qua, naturalmente esiste anche un nemico giurato delle pecore spaziali che, con l'intento di impedire il ritorno a casa delle pecore ormai diventate terrestri, ha disseminato la loro via di ritorno di trappole e ostacoli, così da eliminarle prima che riescano a giungere a destinazione.
Questa l'incredibile idea di base del nuovo puzzle game della Empire, un gioco che riprende l'idea del famoso *Lemmings* modificandola in chiave... "pecoresca". Prendendo il comando di un pastore a scelta tra quattro differenti personaggi (ognuno con le sue caratteristiche) dovremo risolvere una serie di livelli in crescente livello di difficoltà. Nostro compito sarà condurre un gruppo di pecore da un punto iniziale fino a un luogo sicuro, dove potranno considerarsi salve. Salvando un determinato numero di pecore potremo superare il livello e procedere nel gioco.
Anche le pecore che dovremo condurre non sono tutte uguali: in ogni livello dovremo decidere se condurre uno piuttosto che l'altro di quattro generi di ovini, caratterizzati da diverse velocità e comportamento nei confronti di fenomeni di disturbo esterni, pericoli o dello stesso pastore.
Insomma, un gioco pieno di simpatiche pecorelle che dovremo salvare da morti atroci e sofferenze altrettanto terribili, come possiamo esimerci dal tentare di salvarle tutte?

STUPIDE AL PUNTO GIUSTO

**Dopo anni in cui i giochi più nuovi e innovativi si vantano sempre di avere l'intelligenza artificiale migliore mai vista in giro... ecco che *Sheep* rigira le carte in tavola.
I programmatori si vantano infatti di aver elaborato, per simulare il comportamento delle pecorelle protagoniste di questo divertente puzzle game, delle routine di... stupidità artificiale!
Vedremo quindi le pecore comportarsi in modo realisticamente "stupido", scappando alla vista di qualsiasi cosa che sembri strano (pastore incluso) e raggruppandosi o dividendosi nei momenti meno sospettabili. Per risolvere i vari livelli dovremo combattere non solo contro le insidie presenti, ma anche contro l'insulso comportamento delle pecore che, se lasciate sole, si cacciano nei guai in mille modi diversi!**

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Empire
Nazionalità: Inglese
Nati nel: 1987
Quanti sono: 35
Storia: I programmatori di *Sheep* sono i ragazzi della Mind's Eye, conosciuti più che altro per alcuni titoli per Nintendo 64. Parlando della Empire, invece, possiamo dire che dalla sua nascita come software house si è ingrandita fino a diventare un distributore. Il nome Empire di recente è stato associato alla più bella serie di flipper per computer mai uscita.
Li conosciamo per: tantissimi titoli, tra cui *Pro Pinball*, e parecchi simulatori di volo

ATTENDERE PREGO!

***Sheep* dovrebbe arrivare nei negozi italiani in novembre!**

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN UNDICI PAGINE

SPECIALE

NINTENDO GAME CUBE

Cubetti colorati e grandi giochi.

In occasione dell'edizione 2000 di Spaceworld, la fiera di fine agosto organizzata ogni anno in Giappone da Nintendo, la grande N dei videogiochi ha svelato i dettagli più segreti della sua nuova generazione di console da gioco. Innanzitutto il nome: Nintendo Game Cube; e la data di uscita: luglio 2001 in Giappone (ottobre negli USA). Fino a pochi giorni prima della fiera nessuno conosceva il vero nome del fantomatico progetto Dolphin, ma le sorprese non si sono certo fermate qui e, con una delle presentazioni più convincenti della storia della macchine da gioco, Nintendo ha mostrato la console funzionante, poi ha annunciato le caratteristiche tecniche definitive, quindi ci ha stupiti con il joypad (da sempre l'elemento più innovativo dell'hardware Nintendo) e infine ci ha mostrato le primissime immagini dei giochi. È evidente che, con questa mossa, la Nintendo è riuscita a riportare su di sé quell'attenzione che da qualche tempo era riservata quasi esclusivamente alla nuova console Sony.
Parlando della console vera e propria, la strategia è chiara: si tratta

> **"Nintendo è riuscita a riportare su di sé l'attenzione"**

di una console da gioco, che non vuole essere un apparecchio multimediale da tenere in salotto. Proprio per questo motivo è disponibile in cinque colori, è di dimensioni ridottissime (15x16x11, quasi un cubo, appunto), è dotato di una maniglia per essere trasportato da una parte all'altra e utilizza un supporto proprietario per i giochi (un DVD da 8 cm capace di contenere 1.5 GByte di dati). La capacità di calcolo, in termini di poligoni al secondo, è leggermente inferiore a quella della PlayStation 2, ma Shigeru Miyamoto (nuovo direttore Nintendo e papà di *Mario*, *Zelda* e molti altri) si dice certo che la semplicità di sviluppo, la maggiore memoria RAM a disposizione, e la natura specifica della console faranno del Game Cube il prodotto perfetto per ospitare tutti i migliori videogiochi, e i filmati dimostrativi che abbiamo potuto ammirare sembrano dargli ragione. Inoltre, fin dal giorno del lancio in Giappone sarà venduto separatamente un modem interno da 56k, e poco dopo farà la comparsa anche un adattatore Ethernet. Il Game Cube dispone anche di un'uscita video digitale per collegarlo a un monitor, e potremo usare il nuovo Game Boy Advance, con il suo schermo di 240x160 pixel a migliaia di colori, come joypad, permettendo così a ogni giocatore di ricevere sul piccolo schermo immagini riservate, diverse da quelle che scorrono sullo televisore. L'unico dubbio che ci resta riguarda il prezzo: se anche questo dovesse rivelarsi competitivo avremo la certezza che Microsoft avrà un nuovo serio concorrente.

La nuova incarnazione di *Zelda* sarà certamente uno dei titoli di punta del GameCube.

STUNT GP

Il Team 17 doppia gli avversari con questo ultimo gioco di guida!

I creatori di *Worms*, la casa di sviluppo Team 17 nello Yorkshire, stanno impiegando il loro talento creativo in questo nuovo gioco di guida ad altissima velocità, che vede protagoniste auto acrobatiche radiocomandate. Una breve occhiata alle immagini potrebbe forse fare venire in mente a qualcuno *Revolt*, ma sarebbe un errore. Le prime prove giocabili, infatti, hanno dimostrato un sistema sofisticato di riproduzione delle leggi fisiche e una grande gamma di circuiti, di tipi di gara, modalità di gioco e veicoli. Le insidie non si limitano agli avversari, poiché i circuiti hanno curve a gomito, chicane, spirali e altre caratteristiche che fanno da ostacolo.

■ **La Virgin ha promesso di far uscire *Stunt GP* entro il novembre di quest'anno.**

TONY HAWK'S 2

Il mondo dello skate sul PC. E' quasi meglio di quello vero.
PAG. 26

SEVERANCE

Sangue, spade, sangue, mostri, sangue, avventura.
PAG. 26

HIDDEN & DANGEROUS 2

Il seguito del clamoroso successo cecoslovacco.
PAG. 29

GUIDA/SIMULAZIONE

V-RALLY 2

Il seguito del noto titolo di Rally per PlayStation arriva anche su PC.

Sebbene i titoli precedenti siano stati venerati dal pubblico delle console, *V-Rally* non ha mai avuto una vera nicchia tra i possessori di PC. Le preferenze di questi ultimi, infatti, vanno verso *Colin McRae Rally* e altri titoli simili. *V-Rally 2* offre sedici veicoli su licenza, tutti provenienti dalla stagione 1999, e altre dieci auto da scoprire durante il gioco. Naturalmente ci sono varianti e novità grafiche, come pezzi di carrozzeria che si rompono, effetti di trasparenza sui vetri e via di questo passo. Questa versione offre caratteristiche e opzioni aggiuntive, come la possibilità di inserire su Internet i nostri tempi migliori e confrontarci con altri appassionati, oltre a un editor e a un generatore di circuiti. E, per una volta, la modalità di gioco con lo schermo diviso in due è stata mantenuta tale e quale dal titolo originale, aspetto che rende ancora più interessante questo prodotto.

■ **Infogrames farà uscire *V-Rally 2* entro il mese prossimo.**

Il gioco offrirà anche la possibilità di sfidarsi in rete.

SPARATUTTO

DEEP FIGHTER

Un picchiaduro profondo.

Questa imminente uscita della Criterion è uno sparatutto sottomarino che ricorda curiosamente giochi di ambientazione spaziale come *Wing Commander*. Ancora più curiosamente, non si tratta di un titolo originale, bensì del seguito di un gioco di avventura pressoché dimenticato dai più del 1997 chiamato *Sub Culture*, e riproduce gli aspetti più interessanti di quel predecessore, con scene d'intermezzo girate con attori reali e un sistema grafico 3D di buona qualità. Tutto si svolge attorno a un conflitto tra i mezzi della nostra "fazione" e quelli di una flotta di sottomarini avversaria, una razza aliena che ha distrutto l'isola di Atlantide. Saremo guidati da un superiore che ci fornirà tutti i dettagli sui vari obiettivi di missione che dovremo raggiungere: modificare il nostro mezzo e collaborare con i nostri alleati, affrontare missioni domestiche in cui dovremo gestire gli allevamenti di pesci e altre più cruente in cui dovremo lanciarci in missioni di combattimento senza quartiere. Il sistema è interessante e crediamo che possa stupire con il suo stile grafico e i suoi combattimenti frenetici. Cercheremo di avere un prova completa nel prossimo numero.

■ ***Deep Fighter* emergerà dagli abissi oceanici entro la fine di settembre.**

PILLOLE

LE VIE DEL SIGNORE

Non riusciamo a ricordarci facilmente molti giochi di ambientazione cristiana o paleocristiana, se si eccettuano alcune avventure testuali basate sulle scritture della Bibbia dei primi anni '80, oltretutto realizzati da un vero vicario. Siamo quindi comprensibilmente curiosi di saperne di più riguardo a

***Catechumen*, il primo sparatutto in prima persona di questo strano genere. Il nostro ruolo sarà quello di uno dei primi cristiani nell'antica Roma, ma con la possibilità di combattere e di sparare ai nostri nemici. Chi vuole saperne di più può dare un'occhiata al sito ufficiale, www.catechumen.com.**

SPAZIO VIRTUALE

Sta per arrivare un altro titolo di combattimento spaziale online con elementi di strategia e di gioco di ruolo di ambientazione Islandese della Crowd Control Productions, casa che ha dichiarato di voler creare un vero e proprio universo online, enorme e coerente, in cui il giocatore possa commerciare o combattere nello spazio profondo. Il gioco si chiamerà *EVE* e pare che sia fortemente ispirato ai titoli della serie Elite.

SPORT

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skateboard che passione!

Gli amanti dei pantaloni larghissimi e bassi, dei cappellini all'incontrario e della musica hip-hop non potranno che gioire di questa prossima uscita: è in arrivo infatti un titolo che darà loro grandi soddisfazioni. Il seguito del famoso gioco di skateboard che ha avuto tanto successo su PlayStation arriva anche su PC. *Tony Hawk's Pro Skater 2* ha fatto ringiovanire un intero genere sportivo, comprendendo che è la libertà d'azione che rende questa disciplina tanto interessante per chi la pratica e per chi la guarda. Invece di percorsi puliti e costruiti per l'occasione, dunque, la maggior parte degli scenari in cui ci troveremo a gareggiare si trova in luoghi improvvisati con auto, rotaie e altri elementi urbani. In particolare la modalità di gara di stunt con un amico risulta assolutamente geniale e divertente. Se la versione PC sarà altrettanto curata di quelle per console, compresa la colonna sonora a cura dei Rage Against the Machine, si tratterà senza dubbio di un titolo da non perdere per niente al mondo.

■ **Prepariamo le tavole: l'Activision conta di avere il gioco nei negozi per Natale.**

Potremo fare tutte le bizzarre acrobazie possibili nella realtà – e probabilmente qualcuna di più...

GIOCO DI RUOLO

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Il sangue è solo per l'effetto scenico...

Un gioco ambientato in un mondo di eroi e mostri, in cui potremo "picchiare un nemico con il braccio che gli abbiamo mozzato" sembra praticamente destinato a fare infuriare i censori. Proprio per questa ragione, i Codemasters (che lo pubblicano) hanno deciso che *Severance: Blade of Darkness* verrà commercializzato "secondo coscienza". Il gioco ha infatti meritato una valutazione ELSPA 18 (che ne vieta l'acquisto da parte di minorenni), e i Codemasters dichiarano che la confezione esporrà avvisi chiari sull'impatto emotivo del contenuto. Sebbene la grafica cruenta e un'enfasi sul combattimento potrebbero farci pensare che si tratti di un gioco-choc e basta, gli sviluppatori spagnoli Rebel Act Studios assicurano che offriranno al giocatore ben più che zampilli di sangue. Una trama ricca e avvincente, accoppiata a un elevato dettaglio grafico dovrebbe essere il vero punto di forza del gioco, che promette di essere una delle uscite più interessanti della stagione invernale.

■ **I programmatori della Codemasters estrarranno la spada prima di Natale.**

Se le animazioni saranno tutte come quella di questo personaggio, le emozioni non mancheranno!

AZIONE/STRATEGIA

HIDDEN&DANGEROUS 2

Sempre pericoloso, ma un po' meno nascosto...

Sebbene la data prevista di pubblicazione del gioco sia ancora piuttosto lontana, si iniziano ad avere delle informazioni più dettagliate su *Hidden & Dangerous 2*, il seguito di una delle più interessanti novità dell'anno scorso.
Innanzitutto, la dipartita di due degli sviluppatori dal team della Illusion Softworks (che hanno fondato una loro compagnia, la Lonely Cat Interactive Entertainment) non sembra aver pregiudicato in alcun modo la produzione dell'atteso *H&D2*.
Inoltre, il sito ufficiale sembra essere online (all'indirizzo http://www.hidden-and-dangerous.com), sebbene al momento in cui scriviamo una considerevole parte non è ancora pronta.
Parlando del gioco vero e proprio, invece, sembra che il sistema grafico (chiamato LS3D) sia nettamente più veloce di quello del primo titolo, con il risultato di permettere agli artisti una maggiore libertà nei dettagli. Alcuni aspetti interessanti potrebbero essere la migliore qualità degli effetti atmosferici, le ombre (pre-calcolate e dinamiche) la possibilità di interagire in vari modi con l'ambiente (potremo sparare attraverso alcuni oggetti, mentre altri potranno essere distrutti).
Per quanto riguarda le meccaniche di gioco, si sa ancora poco – possiamo comunque aspettarci miglioramenti della IA dei nemici, nonché maggiori opzioni per il multiplayer.

■ **L'obiettivo della Illusion Softworks è pubblicare *Hidden & Dangerous 2* per febbraio 2001.**

Giudicando da questa immagine, sarebbe lecito aspettarsi almeno una missione ambientata in un sottomarino...

GUIDA

WACKY RACES

Dastardly e Muttley alla riscossa!

Questa serie di cartoni animati è stata chiamata in causa molte volte nella descrizione di giochi di guida un po' folli e demenziali, ma finalmente sta per arrivare sui nostri schermi un titolo originale ufficialmente basato sui famosi personaggi della gara più pazza del mondo, come Penelope Pitstop, Dick Dastardly e il cane Muttley, Ford Perfect, ecc.
Se la simulazione è fatta nel modo giusto, giocare con Dastardly dovrebbe impedire di vincere qualsiasi gara. Forse non è il gioco più adatto per il pubblico dei possessori di PC, ma 40 percorsi diversi sono una prospettiva interessante. Non resta che attendere la prova completa.

■ **La Infogrames farà uscire *Wacky Races* su PC entro la fine di settembre.**

PILLOLE

ARRIVA IL PANZER

Il nuovo passaggio evolutivo nei giochi strategici/gestionali di guerra sta arrivando rombando all'orizzonte ed è

rappresentato da un titolo molto atteso dagli amanti di questo genere: si tratta di *Panzer General III: Scorched Earth*, terzo prodotto di questa saga. Il gioco ci permetterà di vestire i panni di un generale russo oppure tedesco alle prese con le mosse del fronte avversario durante la Seconda Guerra Mondiale, e offrirà ben 250 scenari differenti, nonché una serie di opzioni multigiocatore per sfidare gli amici all'ultimo carro armato attraverso la rete.

L'ONORE DEI KLINGON

Cattive notizie per gli amanti delle simulazioni di combattimento spaziale e, in particolare, per i trekkisti amanti di *Klingon Academy*:

sembra che la Interplay abbia sciolto il team di sviluppo responsabile di questo titolo. Qualsiasi prodotto aggiuntivo è a questo punto piuttosto improbabile e l'editor di missioni, che era stato annunciato come futuro "supplemento", è stato praticamente cancellato, quindi difficilmente lo vedremo sugli scaffali dei negozi. Lunga vita e prosperità...

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La cima della classifica questo mese è diventata un vero inferno...

1	Diablo II (Sierra)	AGO 00, 9
2	Grand Prix 3 (Hasbro Interactive)	AGO 00, 9
3	EURO 2000 (Electronic Arts)	GIU 00, 9
4	Vampire: The Masquerade- Redemption (Activision)	LUG 00, 8
5	Deus Ex (Eidos)	AGO 00, 8
6	Shogun: Total War (Electronic Arts)	GIU 00, 9
7	Icewind Dale (Virgin)	SET 00, 8
8	Heavy Metal Fakk 2 (Take 2)	SET 00, 8
9	Starlancer (Microsoft)	GIU 00, 8
10	Tele+ CLassic Billiard (Microids)	GIU 00, 7
11	Quake III Arena (id)	GEN 00, 9
12	UEFA Champions League (Eidos)	LUG 00, 7
13	F1 2000 (Electronic Arts)	APR 00, 9
14	MDK 2 (Virgin)	LUG 00, 8
15	Kiss: Psychocircus (Take 2)	AGO 00, 8
16	Dark Project II (Eidos)	GIU 00, 7
17	Dark Reign 2 (Activision)	LUG 00, 9
18	EverQuest: The Ruins of Kunark (Ubisoft)	LUG 00, 8
19	Ground Control (Sierra)	AGO 00, 8
20	Age of Empires II The Conquerors Exp. (Microsoft)	SET 00, 7

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" di Giochi per Il Mio Computer!

I PIÙ ATTESI

CONCORSO

HANNO VINTO!

Dopo l'ultima boa, ecco l'elenco completo dei vincitori del concorso "Vento in poppa"

HANNO VINTO LE GIACCHE DA VELA:

Marco Pignataro
Anna Masini
Marco Petracca
Nicola Bombonati
Enrico Merighi
Michele Desanti
Angelo Mauro
Raffaele Clerici
Francesco Chialastri
Donatella Artuso

HANNO VINTO LE BORSE SPORTIVE

Nino Tocci
Giulio Penna
Gianni Gianella
Rocco Bochicchio
Luca Cimini
Mattia Carpanetti
Nicola Vianelli
Marcello Guttuso
Leonardo Favuzzi
Andrea Frigerio
Gigi Castelli
Paolo Carvani
Mirko Leoni
Alessandro Anesi
Claudio Serrao
Alessandro Fellini
Mario Cadoni
Nicolò Corradi
Ornella Bionaz
Matteo Mioni

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita in Svezia e in Finlandia...

SVEZIA	FINLANDIA
1. Diablo II	1. Diablo II
2. Ground Control	2. Ground Control
3. Shogun: Total War	3. The Sims
4. The Sims	4. Asheron's Call
5. Soldier Of Fortune	5. Everquest

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

EURO 2000 (Giu 00, 9)
Gli Europei di calcio offrono lo spunto per rinverdire la passione per il calcio su computer. La formula più attuale del football targato EA è stata ulteriormente migliorata, equilibrando l'efficacia del reparto difensivo. Nomi dei giocatori, formazioni, casacche ufficiali e la possibilità di rigiocare tutti i campionati dal 1960.

HEAVY METAL FAKK 2 (Set 00, 8)
Un gioco d'azione pura ispirato al prossimo lungometraggio animato "adulto" della serie "Heavy Metal". Un'avventura che dimostra classe sotto ogni aspetto, dalla grafica alla scelta del personaggio principale: una guerriera con più curve di una strada di montagna. Tutto da giocare.

GROUND CONTROL (Ago 00, 8)
Un titolo strategico classico, realizzato con una grafica di grande effetto: in *Ground Control* non saranno gli elementi innovativi a lasciarci a bocca aperta, ma la cura puntuale con cui l'aspetto tattico è stato reso in ogni battaglia. La grande configurabilità delle unità assicura giocabilità ed effetti speciali per tutti i gusti.

QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)
Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.

GRAND PRIX 3 (Ago 00, 9)
Se vogliamo solo il meglio da una simulazione di guida, non abbiamo scelta. A quattro anni dal secondo capitolo di questa saga automobilistica, ecco il nuovo titolo che definisce lo stato dell'arte in materia di Formula Uno per computer. Grande giocabilità anche per i piloti meno esperti, cura nei dettagli e realismo innanzi tutto.

SHOGUN: TOTAL WAR (Giu 00, 9)
Un titolo strategico in tempo reale che rappresenta lo stato dell'arte nel suo genere. Saremo un signore della guerra nel Giappone feudale, impegnato in una lotta di conquista senza quartiere. Tanta atmosfera, molte unità e una solida intelligenza artificiale. Da non perdere.

ICEWIND DALE (Set 00, 8)
Un gioco di ruolo prestigioso, ambientato nella fantastica cornice dei Reami Dimenticati e con le regole di Advanced Dungeons & Dragons. A differenza dell'ormai classico *Baldur's Gate*, però, potremo controllare dal momento della creazione ben sei personaggi. Eccezionale in multiplayer.

STARLANCER (Giu 00, 8)
Dai creatori della saga di *Wing Commander*, un nuovo gioco che ci condurrà negli spazi siderali. Come piloti da caccia del 45° Volontari, vivremo l'evolversi del conflitto per il possesso del sistema solare. Tra battaglie stellari mozzafiato assisteremo alla nascita di una nuova entusiasmante serie spaziale.

DIABLO II (Ago 00, 9)
Il primo episodio di *Diablo* ha regalato a un numero impressionante di giocatori ore e ore di divertimento, diventando uno dei giochi più amati nella storia del nostro hobby. A distanza di anni, questo capolavoro è tornato, rinnovato nella grafica, con due classi di personaggi in più, ma sostanzialmente invariato negli elementi che lo hanno reso tale.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabil ma, soprattutto, lenti.

HALO
(Bungie/Microsoft)

Dopo l'acquisizione della Bungie da parte del colosso Microsoft, il destino di *Halo* sta assumendo tutte le caratteristiche di un vero e proprio caso. Inutile dire che gli appassionati di giochi su Personal Computer continuano ad attenderlo, nonostante le insistenti voci che vogliono il titolo diretto verso la misteriosa console X-Box della casa di Seattle. Per quanto ci riguarda, non possiamo fare a meno di continuare a tifare per la versione da computer, rimanendo sempre con tutti i sensi tesi a carpire ogni minima novità su questo fronte.

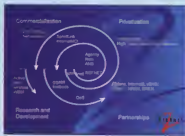
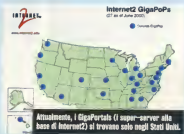
IL MONDO NON BASTA
(Electronic Arts)

Il 23 dicembre dovrebbe essere la data ultima per il lancio del titolo dell'Electronic Arts, che ci permetterà di vivere in prima persona le avventure dell'agente segreto britannico più famoso del mondo. Non mancano però i pettegolezzi in merito e, tanto per cambiare, non si rivelano per nulla rassicuranti. Più di una fonte fa riferimento alle difficoltà, da parte gruppo di sviluppatori, nel riuscire a presentare una prima versione del programma degna di nota, e la struttura del gioco pare ancora molto carente. Speriamo che il vecchio James Bond sappia salvarsi, ancora una volta, a 007 secondi dal disastro.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

LA STORIA SI RIPETE, LE STESSE FIGURE CHE HANNO IDEATO INTERNET AL PRINCIPIO, NE STANNO PROGETTANDO LA VERTIGINOSA EVOLUZIONE.

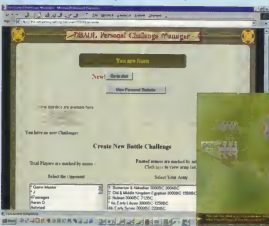
UNO SGUARDO AL FUTURO

Quando si chiamava ancora ARPANET, la super-rete che oggi conosciamo come Internet era molto diversa. La maggior parte delle applicazioni oggi diffuse (dal WWW fino ai newsgroup) erano di là da venire, e la funzione di ARPANET era semplicemente quella di permettere lo scambio di informazioni tra ricercatori delle università americane e militari. Man mano che il tempo è passato, però, l'impostazione originaria si è modificata, prima con l'arrivo dei primi "nodi" commerciali, poi con l'arrivo del WWW e via dicendo - arrivando, infine, a snaturare completamente quello che Internet doveva essere. Per questa ragione, oggi, un nutrito gruppo di ricercatori universitari e militari stanno lavorando al completamento di Internet 2, la nuova generazione della Madre di tutte le reti. Il concetto fondamentale di Internet 2 sarà l'utilità - al momento, Internet non può quasi più essere usato per applicazioni scientifiche, visto l'intasamento delle linee provocato dal continuo aumento degli utilizzatori. Per questa ragione, si stanno sviluppando nuove tecnologie che permetteranno di avere uno scambio di dati tra cento e mille volte superiore a quello a cui siamo abituati attualmente, nonché le applicazioni che ne potranno fare uso. Per esempio, un gruppo di astronomi da tutte le parti del mondo potrà utilizzare contempora-neamente gli osservatori sopra Mauna Kea, analizzando le immagini in

Attualmente, i GigaPortals (i super-server alla base di Internet2) si trovano solo negli Stati Uniti.

GIOCO DI STRATEGIA ONLINE

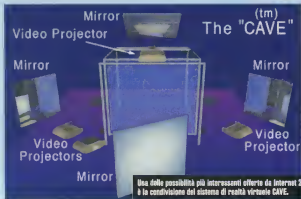
DBA ONLINE

Un nuovo gioco di guerra online. Per di più, a turni!

Gli appassionati di wargame storico possono gioire! Infatti uno sparuto gruppo di programmatori (e giocatori), aderenti a Wargaming.net, ha realizzato la versione online di uno dei giochi di guerra più diffusi al mondo: *DBA Online*, reperibile all'indirizzo www.dbaol.com, ripropone infatti le emozionanti (almeno per gli appassionati) sfide tra eserciti storici di tutte le epoche, dal 3000 a. C. al 1500 d.C., con le stesse regole della versione da tavolo giocata un po' ovunque ed pubblicata dal gruppo inglese Wargames Research Group.

Dopo aver scaricato il client e averlo installato sul nostro computer (attenzione, il file è relativamente piccolo - solo una trentina di MB, ma l'installazione è lunghissima) potremo collegarci alla Rete per giocare contro una qualsiasi delle centinaia di giocatori già iscritti. Potremo scegliere un esercito qualsiasi, dagli Assiri all'Ordinanza Borgognona, e iniziare una partita di "training" in pochi secondi. Le regole sono semplicissime e sono l'esatta trasposizione di quelle del gioco da tavolo con le miniature. Considerando che questo set di regole non prevede "esagoni" o caselle di nessun tipo, si tratta davvero di un capolavoro di conversione. Purtroppo, David Dickey, il Presidente di Wargaming.Net e entusiasta giocatore di DBA, ci ha rivelato che per ora non è prevista una versione in cui sia possibile giocare contro il computer - d'altra parte, di wargame in cui è possibile giocare contro il computer ce ne sono moltissimi. Anzi, i progetti futuri prevedono un gioco di guerra basato sulla Guerra Civile americana. Per registrarsi e giocare senza limitazioni a *DBA Online* dovremo pagare una quota mensile di circa 10$ ma sono previsti sconti per battaglie in quantità!

tempo reale e discutendone in conferenza con altri colleghi connessi al momento, e via dicendo. Le applicazioni, per adesso, sono naturalmente focalizzate sulla ricerca scientifica... d'altro canto, questo era lo scopo di internet all'inizio... tuttavia le ricadute di queste ricerche saranno evidenti anche per noialtri. Innanzitutto l'utilizzo del nuovo Internet Protocol versione 6 (noi utilizziamo la versione 4) permetterà un aumento fenomenale degli indirizzi disponibili, ponendo fine agli attuali problemi di assegnazione. Una interessante conseguenza di questo è che potremo avere un indirizzo IP permanente assegnato a ciascun computer indipendentemente dalla sua posizione, un po' come quello che succede attualmente con i numeri dei telefoni cellulari.
Un altro elemento cruciale di Internet 2 è la cosiddetta QoS (Quality of Service, qualità del servizio), un sistema che permette di assegnare diverse priorità ai pacchetti di dati: se un chirurgo sta seguendo un'operazione in telepresenza, naturalmente non si vuole che il flusso di dati venga interrotto per una email! Questo significherebbe, per noi giocatori, la possibilità di avere collegamenti più stabili e regolari, dato che il nostro flusso di dati avrebbe uno spazio preciso a propria disposizione. Altrettanto interessante è la possibilità di trasmissioni "multicast", a differenza dell'attuale "unicast". Attualmente, infatti, ogni collegamento Internet si sviluppa tra due computer ben precisi... se un computer deve mandare le stesse informazioni a cinque diverse postazioni nello stesso momento, il traffico in uscita dovrà essere moltiplicato per cinque. Invece, le trasmissioni multicast permetterebbero di trasmettere i dati un'unica volta, lasciando poi ai server successivi il compito di suddividere le informazioni nel modo adeguato.
Non è difficile intravedere la possibilità di colossali partite a *Quake*, senza problemi di server intasato.
E pensare che queste sono solo le applicazioni che possiamo già immaginare... chissà cosa sarà della rete tra una decina d'anni!

Una delle possibilità più interessanti offerte da Internet 2 è la condivisione del sistema di realtà virtuale CAVE.

VOX POPULI

http://www.corriere.it
Completamente ridisegnato, il sito del Corriere della Sera ora offre anche la possibilità di consultare l'archivio del giornale.

http://www.lescienze.it
Il più autorevole mensile italiano di divulgazione scientifica, in versione online.

http://www.isketch.net
Un buffissimo gioco online, in cui potremo fare degli schizzi e vedere chi indovina tra gli altri utenti...

http://www.mindpixel.com
Un esperimento interessantissimo: si potrà creare una vera intelligenza artificiale? In inglese.

http://everything2.com
Uno dei siti più curiosi della rete – permette a tutti gli utenti di aggiungere le loro opinioni in merito a qualunque argomento. In inglese.

HTTP://WWW.GRAALONLINE.COM

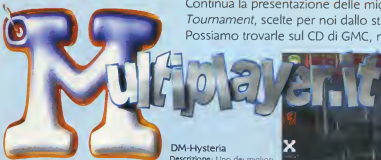
GRAAL: THE ADVENTURE

Sembrerebbe che i cavalieri di Artù non c'entrino...

Forse grazie al continuo aumento della popolarità dei giochi multiplayer (si stima che il mercato raggiungerà presto i cinque miliardi di dollari, come giro d'affari), capita sempre più spesso di imbattersi in giochi online amatoriali e gratuiti, che nescono a sviluppare un certo seguito. Un caso interessante è *Graal: The adventure*, una specie di versione online dei vecchi giochi di ruolo in stile giapponese (come *Zelda*, per esempio). Il gioco, che si può scaricare gratuitamente da www.graalonline.com, permette di giocare sia localmente che in rete, trasformandosi in questo caso in una sorta di *Ultima Online*, con tanto di gilde e via dicendo. La grafica è gradevolmente retrò, così come lo stile di gioco, che permette di imbarcarsi in avventure e combattimenti più o meno pericolosi e di interagire con gli altri giocatori presenti – anche facendo una partita a calcio, se vogliamo!

Come non giocare a un GdR così carino?

L'ANGOLO DI MULTIPLAYER.IT

Continua la presentazione delle migliori mappe per *Unreal Tournament*, scelte per noi dallo staff di Multiplayer.it. Possiamo trovarle sul CD di GMC, nella cartella \multiplayer.it.

DM-Hysteria

Descrizione: Uno dei migliori livelli di dominio attualmente disponibili: l'ambientazione è l'interno di una estesa arena strutturata su un paio di piani sfalsati. Sono presenti sia salite che ascensori, mentre l'interconnessione fra i piani stessi è molto fitta, soprattutto in prossimità dei punti di dominio.
Questi ultimi sono tre, piuttosto distanti fra loro: due sono disposti quasi a terra in aree ampie con molte possibilità di arrivo, per cui è piuttosto difficile difenderli per lungo tempo, il terzo invece si trova in un settore poco frequentato che all'inizio avrete difficoltà ad individuare in quanto isolato. La grafica è curata all'estremo, con una complessità geometrica vista ben di rado, nonostante la mancanza di aspetti particolari nel livello.

La mappa Hysteria con i suoi tre punti di dominio.

Il complesso gotico di Mementomori è eccezionale!

Installazione:
Estrarre il file DOM-Hysteria.unr nella cartella \Maps della directory di Unreal Tournament. Per giocare in modalità pratica selezionare Partita e Inizia sessione di pratica. A questo punto, basta scegliere Dominio e a seguire la mappa DOM-Hysteria.

DOM-Damned

Descrizione: La struttura della mappa è basata su un grande complesso in stile antico, strutturato su un numero di piani variabile tra 2 e 3 contemporaneamente, quindi con intrecci piuttosto complessi. La presenza inoltre di feritoie nei muri consentono di appostarsi e di collegare zone altrimenti separate. I tre punti di controllo sono situati in zone nevralgiche, su alture che li rendono complessi da difendere. La grafica è sopraffina, grazie ai tantissimi particolari e decorazioni, sebbene la luminosità del livello sia forse un po' bassa. Anche la distribuzione di armi e munizioni è adeguata, anche se ci sarebbe piaciuto un fucile da cecchino. Il numero ideale di giocatori è medio/alto.
Installazione
Estrarre DOM-Damned.unr nella cartella \Maps e EvilTex.utx nella cartella \Textures della directory di *Unreal Tournament*, dopodiché per giocare in modalità pratica selezionare Partita e Inizia sessione di pratica, dopodiché scegliere Dominio e a seguire la mappa DOM-Damned.

DM-MementoMori

Descrizione: Questa mappa è ambientata all'interno di un complesso gotico piuttosto esteso e complesso. L'azione si svolge di solito su un piano, ma non mancano i punti in cui vi è un piano aggiuntivo (laterale, mai dato da ponti). A terra spesso è presente la lava, senza però essere invadente. Sono presenti aree di raccordo con bonus che comportano il concentramento dei nemici; inoltre non mancano, grazie ai molti passaggi, buoni punti di appostamento. La grafica è molto curata, con enorme complessità nella realizzazione di corridoi, colonne e quant'altro. Le texture sono molto varie e soprattutto ben applicate, esaltando ulteriormente l'aspetto geometrico. Il numero di armi e relative munizioni è buono. La quantità di giocatori consigliati è medio/alta.
Installazione
Estrarre il file DM-MementoMori.unr nella cartella \Maps della directory di *Unreal Tournament*, dopodiché per giocare in modalità pratica selezionare Partita e Inizia sessione di pratica. A questo punto, scegliamo Deathmatch (singolo oppure a squadre) e a seguire la mappa DM-MementoMori.

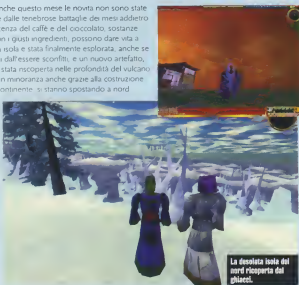
In Damned cerchiamo di utilizzare le feritoie per uccidere i nemici senza farci vedere!

ASHERON'S CALL

VOCI DALLE DIRELANDS

Nuovi oggetti e nuovi territori – ma soprattutto nuovi nemici.

Il tempo passa inesorabile su Dereth e anche questo mese le novità non sono state poche, anche se profondamente diverse dalle tenebrose battaglie dei mesi addietro. Innanzitutto è stata riacquistata la conoscenza del caffè e del cioccolato, sostanze che, se cucinate in maniera corretta e con i giusti ingredienti, possono dare vita a fonti energetiche potentissime. La nuova isola è stata finalmente esplorata, anche se i Vapor Golem di 500° livello sono lungi dall'essere sconfitti, e un nuovo artefatto, una versione bianca della Impius Staff, è stata riscoperta nelle profondità del vulcano. Le creature delle Direlands, sempre più in minoranza anche grazie alla costruzione della città di Ayan nella costa ovest del continente, si stanno spostando a nord verso l'Osthet, con intenti non del tutto chiari ma che sicuramente non lasceranno ai cittadini di Stonehold o del Platou felici. La vita a Hebian-to va avanti, il momento dell'ozio ora è giunto e nessun essere può dire di essere imbattibile grazie alle potenti armate umane del Sud. La grande civiltà degli Aluvian sembra ora in declino, assieme a quella dei Gharu, mentre gli Sho prosperano. Quello che accadrà in settembre è ancora un mistero ma la comunità italiana su Thistledown aspetta nuova carne da macello... ehm, avventurieri, per le proprie armate.

Malus (soll@technival.com)

La desolata isola del nord ricoperta dai ghiacci.

I MAGNIFICI 5

http://web.tiscalinet.it/neptunelux/Frame.html
Il sito del clan BOA di *Asheron's Call*.

http://gmc_forum.forevergames.net/
Un forum non ufficiale dedicato a GMC!

http://thelinuxworld.freeservers.com
Un ottimo sito dedicato al sistema operativo Linux.

http://web.tiscalinet.it/DM_Consulting/mediolanum_air
Un sito amatoriale dedicato al volo simulato.

http://www.dragons.it/
Notevole sito dedicato al mondo dei videogiochi in generale, e a *Ultima Online* in particolare.

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Autunno, finalmente. Mentre i pavidi si sollazzavano in vacanza, io mi sono allenato e allenato e allenato. Il risultato? Ho dovuto cambiare alias per giocare – di recente, ogni volta che mi collegavo a un server o entravo in una partita di Diablo II, *se ne andavano tutti... Ergo, il cambio di nome, e la gioia per l'arrivo dell'autunno: saranno tutti imbolsiti e infiacchiti, dopo le vacanze...* Nel frattempo, scrivetemi pure a **gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it** – tra un livello e l'altro cercherò di rispondere...

Salve a tutti! Mi chiamo Giacomo, ho acquistato *Quake 3 Arena*, un gioco fantastico. Mi chiedo se c'è qualche modo per migliorare la propria abilità in questo gioco, visto che fraggo solo a livello "Bring It On" e qualche volta con livello "Hurt Me Plenty"; se aumento ancora la difficoltà perdo anche 20 a 0, mi imbestialisco come un matto e non uso il gioco anche per un mese a causa della rabbia. Sono destinato a rimanere un quaker di questo tipo, oppure ho qualche possibilità di migliorare? Un saluto a tutta la redazione e complimenti per la megarivista! Ciao!

[illegible]

Ehilà Nemesis:
Non voglio dilungarmi eccessivamente sul fatto che vi seguo da più di tre anni e che non manco mai di acquistare la vostra rivista ogni mese, passerò quindi alla domanda: nel numero di agosto ho letto a proposito della dimensione delle mucche.
Dato che ho trovato molto allettante l'idea di combattere bovini giganteschi, ho finito il gioco (difficoltà normale) ed ho seguito le istruzioni riportate nella vostra rivista: fin qui tutto bene. Il problema però sorge quando cerco di ricreare la formula per aprirmi un altro varco nel meraviglioso mondo delle mucche pazze: infatti il mio negromante mi dice fastidiosamente "non adesso". Devo per caso finirlo un'altra volta (magari a difficoltà incubo)?
In attesa morbosa di risposta ho pensato di finire il gioco in Battle.net e di mandarti un'immagine.
Saluti

Ronin

Caro Ronin, [illegible] la ragione per [illegible] riaprire i varchi per il mondo delle Mucche: per farlo dovrai [illegible] il gioco nuovamente a un altro livello di difficoltà. Ah, grazie per l'immagine.

ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA

Macchia Nera ci racconta le novità di *Ultima Online*.

Ecco il compleanno del CIW, celebrato con una grande festa su Siege Perilous.

INDIRIZZI UTILI

- il newsgroup di *UO*: it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
- per iscriversi alla mailing list italiana di *UO* basta mandare un messaggio di posta in bianco a questo indirizzo uo4italy-subscribe@egroup.com
- il sito del mese: http://home.germany.net/100-495455/index_e_1024.htm, dove potremo vedere come in *UO* si possa fare veramente di tutto – anche organizzare delle corse di cavalli

Con la fine dell'estate arrivano le novità e gli annunci anche in *Ultima Online*. Il primo e più importante, al di fuori del gioco vero e proprio, è il raduno mondiale dei giocatori di *UO* organizzato direttamente dalla Origin, che si terrà ad Austin (Texas) nei giorni 10 e 11 novembre. Possiamo trovare altri dettagli sul meeting, chiamato Ultima Online World Faire 2000, all'indirizzo http://www.uo.com/faire/. Possiamo già anticipare che avremo qualche racconto sugli avvenimenti del meeting.
Parlando del gioco vero e proprio, i problemi continuano: l'inflazione causata dai cheater, a cui avevamo accennato il mese scorso, sta mandando veramente a rotoli l'economia di Britannia. Se il team di sviluppo non metterà rapidamente mano al problema, è facile prevedere tempi bui per *UO*.
Per fortuna, oltre ai problemi, ci sono anche buone notizie positive, in particolare a proposito dei nuovi oggetti che sono comparsi. Prima di tutto parliamo delle Weapons of Virtue, armi speciali che si possono trovare solo su mostri potenti tipo Lich, Lich lord, Balron o Demoni. Queste armi, di cui troviamo l'elenco completo all'indirizzo http://uo.stratics.com/weaponsvirtue.shtml, se utilizzate con i mostri giusti ci aiuteranno ad abbatterli in pochissimi colpi.
Un altro tipo di oggetto comparso recentemente è la "Gargoyle Pickaxe", che si trova sulle Stone Gargoyle nel deserto delle Lost Lands. Un esperto minatore con questa pickaxe è in grado di trovare metalli preziosi e di far apparire all'istante nuovi elementali discretamente potenti, fatti di materiali lavorabili, come il Valorite Elemental, l'Ore Elemental, il Copper Elemental e via dicendo.
La terza nuova entrata tra gli oggetti di *UO* è il Glacial Staff, un bastone di ghiaccio magico che si trova sugli Ice Serpent all'Ice Dungeon (anche questo nelle Lost Lands). Questo bastone, se usato nel modo giusto (si devono recitare alcune formule magiche), permette di abbattere un toro con un solo colpo – inutile dire che è già diventato un oggetto molto ambito. Sembra che, su Atlantic, uno di questi Staff sia stato venduto alla tutt'altro che modica cifra di 200.000 gp.
Passando ad altro, abbiamo un augurio di buon compleanno da fare: poco tempo fa i CIW (Crazy Italian Wizard, http://ciw.ngi.it/) hanno festeggiato il loro primo anno di vita in *UO*. La gilda è nata su Europa per trasferirsi poi su Seige Perilous e i GM Axel e Biker hanno organizzato una grande festa (di cui vediamo una immagine proprio in questa pagina). Come si dice in questi casi: 100 di questi giorni!
Dobbiamo però chiudere con una lamentela (che si riallaccia al discorso fatto il mese scorso): *UO* sta diventando un gioco mordi e fuggi. Secondo molti, infatti, Origin non lo considera più un gioco online "a lungo termine", ma uno in cui avere tutto e subito. Se questo sia dovuto alla prossima uscita di Origin: Ultima Worlds Online, o a una variazione nel "target" del gioco, non è dato sapere – lo scopriremo però presto.
Concludiamo ricordando di mandare notizie, pettegolezzi e quant'altro all'indirizzo Red_Stain@uomail.com
CTRL B a tutti

Macchia Nera

TOMB RAIDER: CHRONICLES

La quinta avventura di Lara è incentrata sulla morte dell'amata avventuriera... oppure no?

Lara cerca di infiltrarsi negli uffici della Core, proprio come cercano di fare i suoi ammiratori più sfegatati.

In *Tomb Raider: Chronicles*, Lara è morta e tutti sono in lutto. Facciamocene una ragione (o, se proprio non riusciamo a trattenere le lacrime, saltiamo al paragrafo conclusivo). Il gioco inizia con un tipico filmato, ambientato in un giorno grigio e piovoso nella villa di Lara. I fulmini illuminano una statua commemorativa della bella avventuriera... Si tratta di uno dei più celebri espedienti letterari: si inizia con la morte della protagonista, e poi miracolosamente la si fa resuscitare, per lo meno in alcuni flashback che ci fanno rivivere sue avventure del passato. Prima di storcere il naso, pensiamo a quante poche alternative avrebbe avuto la Core: ormai l'unica soluzione

"UNO DEI PIÙ CELEBRI ESPEDIENTI LETTERARI: SI INIZIA CON LA MORTE DELLA PROTAGONISTA, E POI ..."

sarebbe reinventare totalmente Lara e il genere delle avventure in terza persona. Il fatto di aver sempre dovuto limitare il potenziale della serie per permettere una versione PlayStation ormai mostra i segni dell'età, e infatti gli ultimi capitoli sono rimasti tecnologicamente legati al passato.

"Penso che *The Last Revelation*, con i suoi effetti di luce e le sue ambientazioni, abbia raggiunto il limite di quello che potevamo fare sulla PlayStation", dice il produttore Adrian Smith. Questo però non basta a placare gli utenti PC, che si sarebbero aspettati qualcosa di più dalle loro macchine pagate diversi milioni. L'elenco dei miglioramenti e delle aggiunte introdotti nel corso della serie ammonta praticamente soltanto a nuovi costumi, mosse, armi e ambientazioni. Finora è andato bene così, ma l'evoluzione dove la mettiamo?

Ora che Lara è morta, come può sperare *Chronicles* di mantenere attivo l'interesse non solo dei fan, ma anche delle masse? La risposta iniziale non è delle più rassicuranti: Core Design ha finito le idee, ma pur di venderci un'altra fetta dell'ormai indigesta torta di *Tomb Raider* si è abbassata a raschiare il fondo del barile: un gioco che palesemente ricalca le situazioni dei precedenti episodi, e niente di più.

La quinta avventura di Lara sarà un "prequel", ambientato in quattro locazioni che l'eroina ha visitato nel passato. Ognuna di esse è

I fan della serie saranno felici di sapere che tutti gli elementi caratteristici sono rimasti intatti.

Chi si aspettava altre casse da spostare non rimarrà deluso da questo nuovo episodio.

introdotta in retrospettiva, con filmati che vedono i vari personaggi ricordare gli episodi in questione prima che una dissolvenza ci porti al gioco vero e proprio e alle generose forme poligonali di Lara.

NIENTE LUTTO!

Certo, si tratta di un approccio cinico e sfacciatamente affaristico, ma secondo Smith c'era bisogno di questo episodio per chiarire alcuni dubbi lasciati in sospeso e per preparare il terreno per

"AVREMMO ADDIRITTURA POTUTO INSERIRE LARA IN UN GIOCO DI CORSE E AVREBBE FUNZIONATO LO STESSO"

il futuro, e che quindi non bisogna considerarlo soltanto come l'annuale raccolta di fondi per garantire un Natale lieto ai dipendenti della Core. "Penso che sia impossibile riprodurre quello che abbiamo fatto con il *Tomb Raider* originale", comincia Smith in maniera piuttosto onesta. "Se chiedessimo alla gente cosa vorrebbe veramente vedere di nuovo, non saprebbero nemmeno da che parte cominciare".

Smith non ha tutti i torti. La formula ha riscosso un enorme successo nonostante i pochi cambiamenti, e finché continua a raggranellare miliardi ogni anno solo un pazzo potrebbe desiderare di stravolgerla. Aspettiamoci quindi la solita dose di combattimenti, enigmi, acrobazie e curve mozzafiato...

Questo non vuol dire che Smith sembri completamente a suo agio: anzi, ci appare quasi un po' imbarazzato. Forse anche lui si rende conto che lo spunto alla base di *Chronicles* è molto esile, e dà l'impressione che forse preferirebbe che ci fosse qualcun altro al suo posto a presentare e difendere il nuovo gioco dalle accuse.

"Siamo curiosi di vedere come verremo accolti dalla stampa specializzata", ammette, con un tono dal quale traspare la consapevolezza del fatto che molti recensori sono ormai in attesa con la penna avvelenata.

"Ciononostante, la versione per PC avrà un aspetto molto migliore di qualunque episodio precedente della serie", aggiunge subito. Ma allora perché continuare a usare sempre lo stesso sistema grafico? "Non eravamo certamente obbligati a produrre un gioco nuovo ogni anno. Originariamente questo capitolo avrebbe dovuto uscire in concomitanza con il film per ricalcarne la trama: purtroppo la sceneggiatura cambia di settimana in settimana, per cui siamo stati costretti a fare marcia indietro e inventarci qualcos'altro... Forse mi sto arrampicando sugli specchi, ma spero che mi capirete", dice Smith. "Secondo Jeremy Smith, produttore esecutivo della serie, avremmo addirittura potuto inserire Lara in un gioco di corse e avrebbe funzionato lo stesso. Non che io sia completamente d'accordo."

In parole povere, dobbiamo prepararci alle solite limitazioni a cui siamo abituati?

TUTTI PAZZI PER ANGELINA JOLIE

Come prevedibile, Core Design sta lavorando a stretto contatto con i produttori del film di *Tomb Raider*: anche se le informazioni stentano a trapelare, Smith si è dichiarato entusiasta di quello che ha visto nelle sue visite sul set.

"Lo stile è quasi fantascientifico", ha detto. "I set hanno un aspetto impressionante, e l'aspetto sentimentale è stato volutamente molto curato." Quale aspetto sentimentale? "Beh, dovrebbe essere qualcosa come il rapporto fra Mulder e Scully in X-Files..."

E cosa pensa Smith delle generose forme della protagonista Angelina Jolie, vincitrice dell'Oscar 1999 come attrice non protagonista? "Penso che Angelina sia eccezionale. È un po' fuori di testa, ma non potremmo fare a meno di lei. Non riuscirei a pensare a nessun'altra nella parte. È un'attrice dalla personalità molto forte.

NELLA TANA DEI PROGRAMMATORI

"Per la versione PC abbiamo deciso di prenderci un po' di tempo per fare le cose meglio", esclama Smith portandoci dalla sala riunioni a quella dove si svolge veramente il lavoro: uno stanzone con tante scrivanie dove programmatori e artisti picchiettano incessantemente sulle loro tastiere in silenzio. Si stanno avvicinando inesorabilmente alla scadenza prevista, con la solita regolarità che dal 1996 ha permesso a Eidos di portare nei negozi un nuovo capitolo ogni anno, più o meno a Natale.

I livelli sono progettati su PC con un programma appositamente creato per questo scopo, e poi vengono testati sulla console Sony dopo essere stati convertiti. Comunque alla fine siamo riusciti a farci mostrare anche la versione PC in funzione.

Al di là del programma in sé, però, già l'ambiente dell'ufficio parlava molto chiaramente: qua e là erano disseminati oggetti di scena per il film "Il gladiatore", libri sull'Antico Egitto, diversi

atlanti e schemi tecnici di sottomarini russi... niente male come indizi sui contenuti del gioco, vero? Più prosaicamente parlando, le tazze di caffè disseminate ovunque suggeriscono che negli uffici della Core stanno facendo le nottate per completare il gioco...
Un programmatore sul suo monitor aveva addirittura un Post-It con annotate le parole "PER FAVORE, UCCIDETEMI": segni di stress? Non abbiamo osato chiedere.

SEMPRE PIÙ TONDA

Parliamo ora del gioco vero e proprio. Per compiacere il signor Smith, possiamo dire che il miglior modo per descrivere *Chronicles* è parlarne come di una versione di *Tomb Raider* con la grafica più pulita, varia e tondeggiante di quella di tutti gli altri episodi della serie.

"Rispetto agli altri capitoli avrà un aspetto più da gioco per PC, invece che per console", dice Smith, e non possiamo dargli torto. Visivamente il salto qualitativo è avvertibile, grazie a modelli dei personaggi che questa volta raggiungono i 400 poligoni, effetti di luce migliorati, nuovi fotogrammi di animazione per la protagonista e ambienti dalle superfici più varie e dettagliate. Decisamente si tratta del capitolo più attraente visto finora.

Per quanto riguarda il contenuto, ormai sappiamo cosa aspettarci: visuale in terza persona, corse, salti, capriole, strisciate sul pavimento, scalate, nuotate, sparatorie e spostamento di blocchi. Ci sono poi due novità che meritano qualche parola in più. La prima consiste nella capacità di Lara di camminare in equilibrio su di una corda tesa o su di una tavola di legno strettissima: niente di rivoluzionario, ma se non altro è stato inventato un simpatico sistema di pressione sui tasti per mantenere l'equilibrio ed evitare che il baricentro molto alto di Lara la faccia precipitare.

Troveremo anche ostacoli da ginnasta: Smith ci ha detto che sono anche presenti delle barre parallele sulle quali volteggiare come Errol Flynn in un film di cappa e spada. Probabilmente torneranno utili per guadagnare slancio sufficiente e raggiungere cornicioni altrimenti inaccessibili: poco credibile, ma in fondo nei videogiochi ci sono cose ancora meno credibili che siamo comunque abituati ad accettare (una su tutte i nemici che muoiono seminando munizioni e chiavi che roteano a mezz'aria). Le ambientazioni comprendono Roma, un'isola irlandese, una base russa di sottomarini e un complesso tecnologico. Ognuno dei capitoli è composto da tre o quattro livelli, e anche se la sterminata struttura di *Tomb Raider III* è stata abbandonata in favore del più misurato e logico approccio di *The Last Revelation*, *Chronicles* sembra offrire longevità e varietà di situazioni. Smith prosegue: "Ci sono molte più cose da fare legate al luogo in cui ci si trova. Lara riceve molti più aiuti e indizi dagli altri personaggi, e si tratta di una trama piuttosto lineare." Come? Non è una mossa suicida descrivere il proprio gioco come lineare? Forse no: dopo la confusione e il disorientamento del terzo capitolo, forse una strada più ovvia e pilotata non è poi così una cattiva scelta. Dopotutto i progettisti dei livelli citano *Half-Life* e *Metal Gear Solid* fra le loro fonti di ispirazione, portandoli come esempi di interazione e coinvolgimento. Non sarebbe bella una sfida fra Gordon Freeman e Lara Croft?

Se dobbiamo credere alle parole di Jeremy Smith, il prossimo gioco di Lara potrebbe essere un titolo di corse.

UN NUOVO LOOK PER LARA

Lara con un cappotto nero e occhiali scuri alla Matrix, Lara in maglione e pantaloncini, Lara in blue jeans: abbiamo visto tutti gli schizzi con le idee dei creativi. Alla Core sono molto impegnati per reinventare Ms Croft in vista del gioco *Next Generation*.

Smith ci rivela poco, ma ci fa capire che un sistema di statistiche consentirà una reale evoluzione del personaggio, con abilità che miglioreranno a seconda di quanto verranno usate. "Lara non sarà così pulita e perfettina in *The Next Generation*. La vedremo nuda, senza il solito completo da safari, e totalmente rinnovata...".

PER I GIOCATORI CREATIVI

Per la prima volta nella storia della serie un editor di livelli sarà presente nel CD del gioco. Si tratta della versione semplificata e resa più intuitiva dello stesso strumento usato dal designer del gioco, e sarà graditissimo a tutti i giocatori desiderosi di dare sfogo alla propria fantasia e di farsi conoscere su Internet. Smith spiega: "Abbiamo dovuto cambiare molte cose rispetto a come l'avevamo pensato inizialmente. Ci sarà persino un manuale, un tutorial per imparare a usare le texture e le luci, e a costruire i livelli. Saranno inclusi anche diversi temi grafici con tanto di librerie di oggetti e di immagini, in modo da rendere la vita facile a chi, per esempio, vorrà creare livelli ambientati nella giungla."

Al momento è anche in considerazione la possibilità di includere livelli extra dai precedenti episodi in modo che gli utenti possano farsi le ossa modificandoli e studiandoli prima di procedere con le proprie creazioni.

UN NUOVO STILE DI GIOCO

Il più ovvio riferimento a *Half-Life* consiste nell'approccio fortemente incentrato sul lato narrativo. Il terzo livello, per esempio, è ambientato a Spooky Island e vede la giovane Lara in vacanza con i suoi genitori: è la prima volta che potremo giocare un livello vero e proprio con l'avventuriera ancora sedicenne (in *The Last Revelation* c'era solo un livello di addestramento). Appariranno, fra gli altri, anche versioni più giovani di Padre Dunstan e del maggiordomo Winston. Secondo Smith, i livelli sull'isola vedranno Lara coinvolta in un mistero da risolvere: "Poiché ha solo 16 anni, non potrà ovviamente usare le pistole, e quindi si limiterà a preparare trappole per i nemici".

Nei combattimenti e nelle esplorazioni faranno la loro comparsa alcune scene predeterminate, legate a diverse situazioni e avvenimenti. Ora Lara può frugare cadaveri, scrivanie, scaffali, ed è stata introdotta la moda del momento: la segretezza. Avvicinandosi ai nemici senza farsi scoprire (restando al di fuori del loro campo visivo e camminando invece di correre) si possono usare mosse speciali per metterli fuori combattimento, come il fazzoletto al cloroformio o una botta in testa per stordirli. Ogni volta che una di queste mosse viene eseguita correttamente, avrà luogo una sequenza di intermezzo realizzata in grafica di gioco. Alcune situazioni permettono persino di sfruttare a favore gli ambienti:

abbiamo visto Lara prendere a calci e a pugni un avversario per poi scagliarlo attraverso una vetrata.

Ovviamente per rendere tutto questo possibile è stato necessario migliorare l'intelligenza artificiale dei personaggi non controllati dal giocatore: ora sono in grado di avvertire i rumori e di agire in conseguenza a turbamenti del loro campo visivo, nonché di girarsi di scatto e di inseguire Lara per tutto il livello. A differenza del capitolo precedente, fra l'altro, sarà possibile andare avanti e indietro fra i vari livelli, senza limitazioni.

Di tutti i livelli che abbiamo potuto vedere, il più intrigante ci è sembrato quello degli uffici, che ricorda molto *Metal Gear Solid*. Tutte le guardie nemiche devono essere neutralizzate evitando lo scontro diretto, bisogna disattivare i sistemi di telecamere ed evitare laser invisibili utilizzando gli occhiali a raggi infrarossi.

Un altro lupo da riempire come al solito di piombo prima che riesca ad affondare i canini nel bel corpo di Lara.

VIVA E VEGETA?

Nonostante tutto, alla fine si tratta pur sempre del solito *Tomb Raider*, compreso il fondoschiena di Lara continuamente in vista e più rotondetto di quanto ricordavamo. Come spiega Smith: "Secondo molti Lara era dimagrita

"ORA I NEMICI SONO IN GRADO DI AVVERTIRE I RUMORI E DI INSEGUIRE LARA PER TUTTO IL LIVELLO"

un po' troppo in *TR III*, per cui in *Chronicles* avrà qualche chilo di più."

Probabilmente sarà presente anche una versione non accelerata del gioco, e ci saranno poche novità nelle armi ("Si tratta di un prequel, per cui non avrebbe avuto senso avere molte armi nuove...") per cui aspettiamoci cose tradizionali come l'arco, il fucile a pompa e le pistole Heckler & Koch, più un rampino per scalare i muri. Tuttavia, le armi da fuoco potranno essere utilizzate in diverse modalità alternative (raffica, fuoco rapido e cecchino) e saranno selezionabili da un sistema di inventario ereditato da *The Last Revelation*.

Di tutti i livelli, quelli che deluderanno maggiormente gli appassionati di lunga data sono quelli ambientati a Roma (molto simili a quelli veneziani di *TR II*) e quelli nella base russa (che ricalcano invece quelli in Antartide del terzo capitolo).

Anche se ci sono pochissime armi nuove, le modalità inedite come quella da cecchino dovrebbero aggiungere un po' di varietà.

Core ha finito le idee? Tutt'altro: noi abbiamo l'impressione che ne abbiano ancora molte (come per esempio la scelta di regalare un editor di livelli con il gioco), ma che tendano a conservare quelle migliori per il futuro. Abbiamo infatti il sospetto che le vere novità le vedremo soltanto con il sesto capitolo, provvisoriamente intitolato *The Next Generation*. Sorpresa, sorpresa: ma allora Lara resusciterà?

Smith non si addentra troppo nei dettagli: "Ci sarà Lara, ma non sarà Lara." Lara ma non Lara? "L'inquadratura si sposta in un tunnel stretto, mentre Von Croy e la guida scendono nell'oscurità più nera. Il silenzio li avvolge, finché raggiungono una piccola stanza illuminata da torce. Uno degli scavatori sta frugando freneticamente nella sabbia... Si volta per consegnare qualcosa a Von Croy, ma non possiamo vedere cosa perché il corpo di quest'ultimo copre la visuale. Von Croy parla e dice: 'L'abbiamo trovata...'"

Dovremo aspettare novembre per risolvere il mistero?

Mafia: The City of Lost Heaven

La vita nella malavita

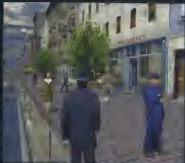
Almeno questa volta non sarà una sorpresa, come nel caso dell'incredibile attacco che *Hidden and Dangerous* ha portato contro i nostri animi. Prima dell'uscita di quel titolo alcuni di noi erano scettici nei suoi confronti, altri invece attendevano l'evento entusiasticamente.
Probabilmente questi ultimi hanno un sesto senso più sviluppato nel percepire i veri giochi di successo, infatti pochi titoli hanno ricevuto tanti commenti positivi da tutta la stampa specializzata. Se confrontato con le scelte stilistiche più comuni delle compagnie di sviluppo americane più rinomate, il debutto della Illusion Softworks è stato una ventata di aria fresca, un singulto d'amore per il genere. Certo, non era un prodotto perfetto, ma ogni nuovo livello era una sorta di rivoluzione e non si sapeva mai cosa aspettarsi di preciso o quanta attenzione avremmo dovuto dedicare alle parti precedenti.

Ma tutto questo è cambiato: il terzo titolo di questa casa di sviluppo non avrà, per forza di cose, lo stesso impatto scioccante. Il livello di aspettativa sale: la gente pretende cose sempre migliori e, a quanto ci è dato di vedere, probabilmente non verrà delusa.

Mafia: The City of Lost Heaven si basa sugli stessi piani di *Hidden and Dangerous*, ma sostituisce lo spirito dei film di John Wayne sulla Seconda Guerra Mondiale con quello dei

I pedoni reagiscono realisticamente, correndo in preda al panico per evitare le auto.

film di gangster di registi come Scorsese e altri. Essendo molto basato sulla trama, lo scopo di questo gioco è quello di raccontare la storia del nostro personaggio dai suoi primi giorni da "galoppino" fino al raggiungimento della fama e alla disillusione.

"Lo sviluppo di *Mafia* è cominciato prima ancora di aver finito *H&D*", spiega Daniel Vavra, designer capo del progetto. "Avevamo un nuovo team di persone e volevamo creare qualcosa di nuovo,

qualcosa che facesse emozionare le persone anche soltanto sentendone parlare." E questo, naturalmente, non era l'unico loro obiettivo. "Dopo lunghe sedute per raccogliere le idee non ci eravamo ancora fatti un'idea precisa del tipo di gioco da realizzare. Poi, una notte, mi sono ricordato di alcuni dei miei film preferiti: "The Heat – La Sfida", "Ronin", "Quei Bravi Ragazzi"... Il giorno successivo sono arrivato al lavoro e ho spiegato agli altri ragazzi che volevo un gioco ambientato negli anni '30 con sezioni di guida e di scontri a fuoco in una grande città, e l'idea è piaciuta a tutti. In quei primi giorni d'ideazione, comunque, non c'era niente come *Driver*, *Midtown Madness* o *Crazy Taxi*, e ci sembrava che l'idea avrebbe veramente funzionato. Io spero ancora che funzionerà, perché la nostra ambizione non è quella di creare un altro *Driver*, ma va molto, molto oltre." A parte l'ovvio interesse che suscita l'argomento (i giochi basati sulle gang mafiose di questo periodo sono stati molto pochi), una delle cose che salta più violentemente agli occhi di questo titolo è l'ambientazione. La città di Lost Heaven è probabilmente l'esempio migliore mai visto finora di una metropoli effettivamente viva, una città che si estende per più di venti chilometri quadrati nello stile americano di quel tempo.

"Si tratta di un mix di Chicago, New York e altre città americane, e unisce tutti gli aspetti di questi luoghi," afferma entusiasticamente il produttore Andrew Morley. "Ha un centro finanziario circondato da grattacieli proprio come Manhattan, su un'isola, ed è collegata a vecchi quartieri, come Little Italy. Nelle zone suburbane ci sono i quartieri residenziali, con le ville in cui vivono i boss della Mafia, campi da tennis e tutto il resto. C'è anche un aeroporto, i moli dei porti e l'ippodromo."

Nonostante le dimensioni, comunque, si tratta sempre di unico livello. Andrew ci spiega: "L'intera città risiede in memoria e questo è stato uno degli aspetti più difficili da realizzare. Non ci sono caricamenti, dunque, tutto è lì, in tempo reale, con la possibilità di andare ovunque si desideri in qualunque momento. Naturalmente soltanto l'area in cui ci troviamo viene mostrata con il massimo livello di dettaglio e numero di poligoni. La illusion sta

(A destra) La città di Lost Heaven. Popolazione: in calo, grazie a noi.

sviluppando una tecnica molto rapida per eliminare i modelli dettagliati che non servono più dall'hard disk e rimpiazzarli con quelli delle nuove aree." Per impedire che il giocatore si perda all'inizio del gioco, le prime missioni vengono guidate con più attenzione con elementi come limiti di tempo che impediscono di girare a vuoto inutilmente e in modo frustrante.

Andrew infatti fa notare che nonostante la vita e i colori presenti in ogni zona, l'esplorazione della città ha i suoi limiti: "Il giocatore non avrà accesso a ogni edificio, non verranno calcolati anche gli interni di ogni casa. Si avrà accesso soltanto a edifici che hanno una particolare rilevanza per la missione e per altri luoghi correlati, come musei o i bar frequentati dalla malavita."

Il designer capo Daniel Vavra è comunque convinto che l'ambientazione, tanto vasta, farà rimanere tutti di stucco. "Sì, sarà enorme e non è stato facile da realizzare, ma abbiamo imparato un sacco di trucchi per rendere questa impresa possibile. Il livello di dettaglio sarà sicuramente più elevato di quello degli altri giochi attualmente in commercio (e, speriamo, anche in un prossimo futuro), ma ci devono essere dei limiti. La città è talmente ampia e dettagliata che abbiamo avuto problemi a farla stare tutta in memoria".

"L'intera città esiste in tempo reale e offre la libertà di andare in qualsiasi luogo."

Quello che è cambiato da quando *Mafia* ha attirato per la prima volta la nostra attenzione è sicuramente il sistema grafico utilizzato. Inizialmente avrebbe dovuto essere una versione migliorata del motore di *H&D*, l'Insanity Engine, una versione che era stata chiamata Insanity 2, ma questo aspetto è stato abbandonato. Ora si tratta di un nuovo sistema senza nome, sviluppato internamente che verrà utilizzato anche per lo sviluppo di *Hidden and Dangerous 2*. Insanity 2 è morto, lunga vita al nuovo sistema senza nome.

E mentre i programmatori si stavano dando da fare, altri sviluppatori si occupavano di ricreare i modelli di auto e di riprodurre le leggi fisiche per farli muovere. "Abbiamo ogni genere di auto costruita tra il 1928 e il 1938," afferma Vavra con orgoglio. "Le auto sono tutte realizzate con la massima cura date le informazioni a nostra disposizione," aggiunge il produttore Andrew Morley. La fonte delle informazioni? Naturalmente internet, la più grande biblioteca del mondo, usata insieme con vecchie riviste e giornali e informazioni tratte da interviste con produttori automobilistici.

Tutto questo ha portato a un intero parco di Ford e Chevrolet disponibili durante il gioco che vedremo nel parco macchine sotterraneo gestito da Ralph, un personaggio controllato dal computer. Man mano che procederemo nel gioco avremo la possibilità di guidare auto sempre più belle e potenti e ci saranno sotto-giochi creati appositamente a questo scopo. E speriamo che siano presenti autobus e altri particolari di contorno proprio come in altri giochi alla *Midtown Madness*. Anche se non potremo salire su un tram, le emozioni non mancheranno di certo. Parlando dei veicoli, Daniel Vavra diventa entusiasta ed eccitato: "Ci saranno 60 auto differenti nel gioco, con le limitazioni fisiche più realistiche mai viste. Seriamente: non si tratta di esagerazione o di marketing. Abbiamo passato più di un anno a rendere questo aspetto della cosa il più realistico possibile.

Abbiamo consultato specialisti e ora possiamo dire di aver fatto tutto il possibile al riguardo. Questo genere di affermazioni viene seguito dalla domanda: "sarà comunque giocabile?" Sì, decisamente lo sarà. Spesso quando qualcuno parla di realismo parla di difficoltà e in molti casi si tratta semplicemente di difficoltà, non di ricreare qualcosa di vero. Noi stiamo cercando di rendere la cosa realistica, ma anche semplice e giocabile. Le auto vengono utilizzate per spostarsi e per scappare, oppure per inseguire qualcuno. Oppure ancora potremo dover arrivare in un certo punto, scendere dalla macchina per compiere una certa azione, e poi scappare nuovamente evitando la polizia".

La pista automobilistica è uno degli aspetti centrali del gioco. È uno dei luoghi principali in una delle prime missioni, in cui dovremo gareggiare illegalmente e salvare l'onore (e i soldi) del nostro capo, poiché il pilota ufficiale è scomparso poco prima dell'inizio della gara, e tornerà alla ribalta alla fine del gioco quando avremo la possibilità di correre su tracce bonus, un po' come in un gioco arcade per console. Questa sarà prevedibilmente una sezione importante anche nella modalità multiplayer. La possibilità di sparare fuori dal finestrino, in stile Bugsy Malone, aggiunge un bel po' di divertimento.

L'altra modalità a più giocatori è il cosiddetto "death match", con opzioni individuali e di gruppo. Sorprendentemente, il gioco non diminuisce le dimensioni dell'ambiente circostante in queste modalità e l'intera città è ancora disponibile. Questo significa che coloro che hanno terminato la modalità per il giocatore singolo e hanno imparato lentamente a conoscere l'ambiente urbano potranno avere un notevole vantaggio. Fino a che non verrà completato il bilanciamento finale sarà difficile dire se il livello di dettaglio delle modalità multiplayer sarà identico a quello della modalità per giocatore singolo: il grande *Midtown Madness* rimuoveva tutto il traffico non guidato dai giocatori e tutti i pedoni nella modalità a più concorrenti. L'obiettivo degli sviluppatori, comunque, è quello di mantenere più dettaglio possibile, il che è certamente una buona cosa.

Quindi avremo a nostra disposizione un ambiente vasto, ma per quanto riguarda gli scontri a fuoco e il sangue? Sarà qualcosa di simile al sobrio *H&D* o qualcosa di più vicino alla violenza di *Kingpin*? Daniel Vavra risponde: "Beh, se vogliamo fare un confronto con questi due giochi in quanto a sangue, direi che ci avviciniamo di più a *Kingpin*... ma c'è una grande differenza. *Mafia* ha una *storia* che ci spiega *perché* i personaggi all'interno del gioco si comportano in un certo modo e ci sono conseguenze per ogni azione. Sembra divertente impersonare un gangster, ma quando vi viene ordinato di uccidere il vostro migliore amico allora le cose si fanno un po' strane e inquietanti, ed è questo il tipo di messaggio che il gioco trasmette. il sangue di *Mafia* ha una ragione d'essere, mentre in *Kingpin* era soltanto un elemento di divertimento. Ma far scorrere il sangue di per sé non è una cosa divertente".

Quando passiamo a parlare della storia vera e propria, Andrew Morley fa notare come l'aspetto

È l'ultimo modello di carburatore, e verrà a costare molto, dato che non è ancora stato inventato.

"Sarà possibile sparare dai finestrini della nostra auto e investire gli ingnari pedoni"

Ci sono sessanta modelli diversi di auto. Saranno anche disponibili in vari colori?

morale sia presente a ogni livello della trama: "All'inizio il giocatore controlla un ragazzo qualunque, che comincia a lavorare per una cosca mafiosa locale e improvvisamente ha più soldi di quanti non potesse immaginare, ma ha anche una coscienza. L'idea è quella di identificare il giocatore in questo personaggio, rendere le sue azioni credibili. Se a molti di noi venissero offerte ricchezze senza pari, probabilmente andremmo a fare quello che ci viene chiesto. Andare a fare qualche piccola rapina in banca è un prezzo piccolo da pagare, ma quando le cose si fanno più serie forse si arriva a pensarci due volte...".

La storia segue l'evoluzione di questo personaggio, Tommy, che viene raccontata completamente in flashback mentre questo alter-ego elettronico, anni dopo, sta raccontando tutto a un detective della Polizia, una struttura narrativa che ricorda "Quei Bravi Ragazzi" o "I Soliti Sospetti".

"La storia si evolve linearmente, "spiega Daniel Vavra, "e ci sono molti sotto-obiettivi, anche se il concetto di base è molto simile a quello di *Metal Gear Solid*, perché volevamo creare un gioco che avesse lo stesso sapore cinematografico. Ci saranno un sacco di scene d'intermezzo e tutte le missioni sono basate sugli sviluppi della trama di base. Non ci sono compiti stupidi come andare in un certo posto, ammazzare qualcuno, prendere un oggetto, andare in un altro posto per usarlo. Il giocatore dovrà fare le stesse cose che facevano i mafiosi dell'epoca e parlare con le persone per scoprire tasselli della trama. in una missione

La scena sulla barca a vapore è una delle più drammatiche e pericolose del gioco.

dovremo uccidere un politico alla sua festa di compleanno, la festa ha luogo in una grande barca a vapore, con un sacco di gente importante che festeggia e noi dovremo ucciderlo di fronte alle altre persone proprio mentre sta pronunciando il suo discorso. Prima di questo punto, sarà necessario riuscire a salire a bordo vestiti come un normale uomo dell'equipaggio. Dopo tutto questo, naturalmente, sarà necessario riuscire a salvare la pelle e tutto questo solo con un piccolo revolver e sei pallottole". Per riuscire a raggiungere quest'atmosfera cinematografica, la illusion ha impegnato molti dei suoi sforzi nei metodi di narrazione utilizzati nel gioco. Daniel continua a spiegarci: "Ci saranno più o meno due ore di scene d'intermezzo, proprio perché la storia per noi è molto importante. Avremo animazioni realizzate con il motore grafico, ma non una telecamera che ruota attorno a un singolo personaggio in una stanza vuota. Stiamo cercando di fare del nostro meglio per carpire lo spirito delle scene cinematografiche. Abbiamo una unità che ci permette di riprendere scene reali e di inserirle nelle animazioni e abbiamo specialisti di grafica 3D animata per il controllo delle telecamere virtuali. Quando si lavora a un progetto del genere, tuttavia, non tutto può andare bene mentre tutto può potenzialmente andare male. Quindi incrociamo le dita e speriamo bene!".

Tutto questo, comunque, riguarda una struttura narrativa lineare, non opzioni e dialoghi simili a quelli dei giochi d'avventura, cosa che Daniel rifiuta categoricamente. "No, noi stiamo realizzando un gioco d'azione, dopotutto, non un'avventura o un gioco di ruolo. I dialoghi saranno semplici e lineari, proprio come in *Metal Gear Solid*".

Nonostante il concetto base del gioco sia sempre al centro dell'attenzione degli sviluppatori, questi ultimi hanno inserito molti dettagli nella realizzazione del titolo. Andrew ci fa un riassunto dei veri obiettivi del team: "L'obiettivo è di mantenere l'accuratezza e di lavorare soltanto con cose che erano presenti in quel periodo storico: le auto non sfrecciano via a grandi velocità e le armi sono solo quelle già a disposizione in quegli anni, ci saranno differenti tipi di pistole e revolver, inclusa la Colt 1911 e la Magnum. Ci sono coltelli, mazze da baseball e tirapugni. Poi fucili a pompa, Tommygun (la tipica mitragliatrice con il caricatore tondo) e fucili. Il giocatore riceverà le armi più congeniali alla missione dallo specialista di famiglia e poi potrà raccogliere altre armi dai nemici abbattuti". C'è un'arma, tuttavia, che non può mancare in un gioco realizzato dai creatori di *H&D*: l'arma preferita dai cecchini, il fucile di precisione. Ma a voler essere realistici, questo genere di fucili non c'era negli anni '30. Per piegare leggermente il realismo del gioco, gli sviluppatori hanno fatto in modo che un modello sperimentale di fucile da cecchino cadesse nelle mani del boss della famiglia, pronto a essere passato al giocatore per missioni particolarmente delicate.

Anche l'intelligenza artificiale dei nemici è un aspetto molto importante, come ci spiega Andrew: "I personaggi, che siano nemici, civili o poliziotti, sono governati dalle regole sull'intelligenza artificiale e da istanze come paura, aggressività, furia o panico e reagiranno con queste emozioni a seconda della situazione. Per esempio: se state guidando pazzamente nelle strade, l'istanza emotiva dei pedoni cambierà in panico. Sembra un sistema semplice, ma assicuriamo che è molto efficace".

Sempre che tutto questo funzioni. È questa la domanda che ci rimane da fare su *Mafia*. *H&D* è stato un gioco di grande successo l'anno scorso, ma anche uno di quelli più ricchi di errori al momento dell'uscita ufficiale. Accadrà ancora? Anche *Mafia* sarà infestato da bachi di programmazione? Andrew scuote la testa: "Non verrà fatto uscire con bachi conosciuti".

Beh, chiunque lo direbbe, ma per ora diamo ai programmatori il beneficio del dubbio. Finora *Mafia* appare come uno dei titoli che verranno maggiormente attesi l'anno prossimo e l'unica cosa che, forse, potrebbe renderlo ancora più attraente è il fatto di essere venduto in una custodia da violino!

MAGIC L'ADUNANZA

Magic: l'Adunanza è stato completamente tradotto in italiano, così potremo giocare anche senza conoscere la lingua inglese!

Raccogliamo un esercito di demoni, elfi o minotauri, studiamo con attenzione le stregonerie, prepariamoci a scatenare incantesimi arcani nella sfida di magia più spettacolare a cui abbiamo mai avuto il piacere di partecipare...

Sette anni fa usciva in America un gioco di carte collezionabili, chiamato *Magic: The Gathering* (*Magic: L'Adunanza*, in Italia), e nessuno si aspettava che avrebbe mietuto un successo enorme a livello mondiale, conquistando milioni di giocatori e diffondendosi a macchia d'olio anche in paesi culturalmente molto lontani, come la Cina o il Giappone. Ma cos'è un "gioco di carte collezionabili"? Togliamoci dalla testa i mazzi di carte convenzionali, con i quattro semi a cui siamo tutti abituati, e prepariamoci a una sfida avvincente a colpi di sortilegi...

E con un nome del genere non poteva essere altrimenti, *Magic: L'Adunanza* è una sfida all'ultimo sangue dove i giocatori utilizzano le magie riportate sulle carte per evocare creature fantastiche, scagliare meteore, animare armate di non morti, reclutare eserciti di angeli o demoni, provocare terremoti, resuscitare eroi leggendari, chiamare in aiuto i mostri della mitologia e tutto questo con un mazzo di 60 carte, tutte molto speciali. Su ogni carta troviamo un disegno a colori d'ispirazione fantastica, realizzato da illustratori professionisti, e poche righe che spiegano il funzionamento della carta in termini di gioco.

IL

Magic è un successo mondiale e lo dimostrano le innumerevoli traduzioni, indispensabili per rendere il gioco comprensibile a tutti. Ci sono carte nelle maggiori lingue europee, per non parlare di quelle in giapponese o coreano, vere chicche da collezionare. Il gioco è stato tradotto in italiano quasi subito e ha conosciuto un notevole successo di pubblico, creando una vasta schiera di fedelissimi e appassionati che partecipano ormai da anni al Campionato Nazionale.

I COLORI DELLA MAGIA

Nell'universo incantato di *Magic: l'Adunanza* la magia esiste sotto cinque forme differenti, cinque colori che identificano altrettanti modi di concepire e sfruttare i poteri arcani. Vediamo subito quali sono e per cosa si caratterizzano.

Bianca: È la magia di chi preferisce curare, risanare, convertire... Angeli, cavalieri e nobili paladini si schierano con i maghi che sfruttano il potere della luce, ma non bisogna farsi trarre in inganno, perché la magia bianca può invocare l'ira delle divinità, distruggere il mondo, riportare l'equilibrio cosmico tra i contendenti, annientare un nemico o piegarne la volontà fino a trasformarlo in un pacifista convinto.

Blu: L'inganno, l'illusione, la manipolazione di luci e colori sono proprietà che appartengono alla magia blu. I maestri in quest'arte possono manipolare le menti altrui, schiavizzare eserciti, provocare lotte fratricide, volgere l'amico contro l'amico... e farla franca. Con i maghi di questa specialità si schierano i nobili Tritoni, il gigantesco Leviatano, mostri marini grandi come isole e alcune creature alate, tra cui falconi e piccoli draghi.

Nera: La magia che trae il suo potere dalle fetide paludi è facile da immaginare: porta la morte, le pestilenze e la corruzione di tutto ciò che è puro. Angeli caduti, demoni infernali, eserciti di mostri non morti, vampiri e potenti negromanti sono al servizio della magia nera, un potere difficile da controllare che spesso annienta tutti, senza alcuna distinzione. Ci vuole tempo e pazienza per imparare a usarla con successo, ma le soddisfazioni sono assicurate.

Rossa: La magia di questo colore è di certo la meno raffinata. Anzi, fa della forza bruta e del potere puro, incontrollabile, la sua punta di diamante. È la magia del fuoco, delle eruzioni vulcaniche, dei terremoti, della distruzione e del caos. I maghi che la impiegano in battaglia possono scagliare con facilità fulmini e palle infuocate, evocare immensi draghi e i colossali giganti. Facile da utilizzare e molto immediata, la magia rossa è spesso fin troppo prevedibile.

Verde: La magia che rappresenta le forze della natura, i boschi e le creature come driadi, elfi e folletti è verde. La natura ha due aspetti, quello pacifico e bello dei suoi panorami, ma anche quello implacabile e inarrestabile delle calamità. Gli esperti nella magia naturale dominano entrambi gli aspetti, curando i propri servi con i frutti della terra e annientando eserciti con un potere primordiale e quasi invincibile.

LOTO NERO

È lui, il **Black Lotus**, la carta più rara in assoluto nell'universo di *Magic*. La carta del Loto Nero è stata ritirata dal mercato quasi subito, perché capace di eliminare l'avversario alla prima mano di gioco, se usata nella giusta combinazione. Il problema di equilibrare le carte tra loro è sempre stato tenuto nella massima considerazione dai play tester, ma la situazione è sfuggita di mano più di una volta, in modi imprevedibili.

UNA COLLEZIONE DA CAPOGIRO

Possiamo trovare le carte di *Magic* nei set per i principianti o in buste da 15 molto simili a quelle delle figurine. Dal momento in cui si comincia a giocare viene naturale mettersi a collezionare tutte le possibili carte, scambiando i "pezzi" con gli amici. In sette anni di pubblicazioni sono apparse numerose edizioni, tanto che esistono più di 6.000 carte differenti, tutte (o quasi) compatibili tra loro. Esistono carte comuni, poco comuni o addirittura rare, veri pezzi da collezione, magari comparsi per breve tempo e subito ritirati; il gioco ha quindi inizio prima del duello vero e proprio, al tavolo degli scambi, dove l'astuzia e l'esperienza potrebbero farci conquistare la carta dei nostri sogni, in cambio di doppie completamente inutili. Dopo aver accumulato un buon numero di carte, arriva il momento di scegliere le più interessanti e assemblare un Mazzo da 60, equilibrato e competitivo. Non esistono, in assoluto, carte migliori o peggiori; ciò che conta sono le combinazioni che riusciamo a inventare con quello che abbiamo a disposizione.

QUESTIONE DI STRATEGIA

Magic è un gioco dal concetto immediato: annientare l'avversario in un duello di magie, azzerandone i 20 punti-vita. Eppure, sotto una patina di falsa superficialità, si nasconde un gioco intrigante dove la strategia ricopre un ruolo di primo piano. Esistono, naturalmente, vari tipi di carte diverse tra loro, per funzione, costo, capacità e... colore. Sì, colore, perché la magia dell'universo di *Magic* è divisa in cinque colori fondamentali, ognuno caratterizzato da elementi e prerogative uniche. Vogliamo curare e benedire? Ci vuole la magia bianca.
Distruggere e incendiare? La magia rossa. Controllare e ingannare? Quella blu... e così via. Ogni colore possiede affinità e contrasti con gli altri, quindi non conviene giocare con tutti i colori della magia nello stesso mazzo, ma scegliere quelli che ci esaltano di più e trovare combinazioni mortali con quelli soltanto. All'interno dei colori, le magie si dividono in evocazioni, stregonerie, incantesimi e infine ci sono le carte artefatto, oggetti magici dagli incredibili poteri. La materia grigia va impiegata subito, fin dalla composizione del nostro mazzo, miscela unica

PRIMI PASSI IN UN VASTO MONDO

I duellanti prendono sette carte dal mazzo e si preparano alla sfida. La creazione di un mazzo è una questione di strategia e molti saranno gli esperimenti falliti, prima di metterne assieme uno che possa dirsi vincente. Anche allora, le combinazioni sono tali e tante che vi servirà tutta l'abilità possibile per uscire a testa alta da uno scontro. I giocatori possono acquistare migliaia di carte, ma le scelte giuste richiederanno una massiccia esperienza, perché tra tutte quelle disponibili solo poche decine verranno effettivamente impiegate in una partita, pescate a caso dal mazzo, una per volta.

Il modo più facile per ridurre ai minimi termini l'avversario consiste nell'evocare un esercito di creature e attaccarlo in massa. Per lanciare magie o evocare una creatura, il sistema è sempre lo stesso: bisogna spendere punti magia (mana), utilizzando i poteri delle carte di Terra. Le Pianure danno energia alla magia bianca, le Paludi a quella nera e così via. Per evocare i goblin sono necessarie le montagne, mentre per gli elfi bisogna ricorrere ai punti mana forniti dalle verdi Foreste. Quando si attinge energia da una terra bisogna "tapparla" (girarla sul fianco), indicando che non può essere utilizzata di nuovo nel medesimo turno. Poi, all'inizio del turno seguente, le carte tornano nella posizione originale, pronte per essere riutilizzate.

Occorre una certa strategia anche nell'impiego delle creature. Lanciare il nostro esercito all'attacco è un modo per assicuraci una rapida vittoria, forse, ma non dobbiamo dimenticare di coprirci le spalle, lasciando qualche difensore a nostra disposizione. Turno dopo turno, la situazione di gioco diviene sempre più intricata; un maggior numero di Terre in gioco permette l'evocazione di creature più numerose e potenti, dotate magari di incredibili poteri. Alcuni mostri possono volare, altri attaccano a tradimento e non possono essere bloccati, alcuni possiedono difese speciali e uniche immunità.
Scegliere le creature giuste per il nostro mazzo sarà importante, ma non è l'unico modo di vincere.

Accanto alle creature, esistono molti altri tipi di magie che rendono il gioco imprevedibile ed esaltante. Ci sono le stregonerie, carte con un unico effetto magari devastante, ma che non rimangono in gioco come le creature, ci sono gli incantesimi che possono modificare le regole di una singola carta o dell'intera partita in corso, gli istantanei neutralizzano una carta avversaria prima che scenda in campo, gli artefatti poi sono più simili a oggetti magici e non sono mai legati ai cinque colori della magia.
Esistono strategie che ci permettono di vincere anche senza l'impiego di creature, ma è compito di ognuno scegliere la strategia più allettante: fulmini e tempeste, draghi e giganti, incantesimi e stregonerie... è una lotta fino all'ultimo sortilegio!

e personalissima di gusti e diaboliche trovate. Il mazzo diventa una sorta di libro delle magie, da cui attingiamo a caso una "pagina" alla volta, dispiegando eserciti e cercando di sferrare l'offensiva decisiva, senza mostrare il fianco. *Magic* è un gioco incredibilmente versatile e molte sono le varianti con le quali possiamo sbizzarrirci.

Il duello è lo scontro più classico a cui partecipare, ma se questa formula ci viene a noia, basta invitare un terzo giocatore per una sfida senza limiti, tutti contro tutti.
Da qui ai duelli a squadre il passo è breve, per non parlare del gioco a cinque giocatori, dove ogni partecipante dispone di un mazzo con magie di un singolo colore...

MAGIA VIDEOLUDICA

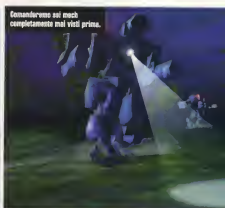
Non potevano mancare le versioni di *Magic: The Gathering* per il nostro amato computer, sul quale sono pure approdate alcune delle maggiori espansioni. La versione PC, però, è senz'altro un po' datata e comincia a mostrare le rughe, soprattutto per quanto riguarda l'Intelligenza Artificiale, non proprio eccelsa e la grafica, essenziale a dir poco. Di recente è uscito un eccellente prodotto, l'Enciclopedia Interattiva, che raccoglie per intero l'immensa collezione di tutte le carte uscite, permette la creazione di mazzi da fantascienza, l'aggiornamento della collezione privata e la consultazione immediata di un universo complesso e articolato come quello di *Magic*. Per finire, grazie a questo prodotto è possibile accedere al sito ufficiale on-line e ingaggiare duelli con giocatori di tutto il mondo. La lingua inglese resta l'unico vero difetto.
Magic rimane comunque un eccellente gioco da tavolo, appassionante e coinvolgente, per giocatori di tutte le età.

Per ulteriori informazioni sul fantastico mondo di *Magic: L'Adunanza* è possibile contattare la Wizard of the Coast al numero telefonico:

02/39005006

MECHWARRIOR 4

Ritornano i titani da distruzione di *MechWarrior*, e questa volta è guerra senza quartiere!

I nuovi scenari si preannunciano veramente enormi.

Comanderemo sei mech completamente mai visti prima.

ISTANTANEA SU: MECH WARRIOR 4

Casa: Microsoft

Sviluppatore: Interno

Genere: Azione/Strategico

Requisiti di sistema: PII 266, 32Mb RAM, Scheda 3D

Internet: www.microsoft.com/games

Data di uscita: Natale

Perché aspettarlo *MechWarrior 4* ci offrirà robot più grandi, più scintillanti, più armati e più cattivi che mai

FORSE pilotare mostri meccanici da otto tonnellate non è un compito che capita tutti i giorni, ciononostante, qualcuno potrebbe obiettare che un titolo come *MechWarrior* abbia consumato tutti i suoi assi nella manica nel corso dei tre capitoli che ne hanno segnato la storia. Le immagini in questa pagina, però, confermano il contrario. Possiamo affermare, infatti, che l'ultimo episodio della serie dedicata ai robot giganti da combattimento ha tutte le carte in regola per imporsi come il più eccitante prodotto che abbia caratterizzato questo genere.

Naturalmente, i progressi più evidenti sono stati compiuti nel settore grafico. Finalmente, potremo trovarci proiettati all'interno di scenari disseminati di costruzioni di ogni genere, con un numero decisamente più elevato di livelli urbani rispetto ai precedenti *MechWarrior*. In termini di gioco, tutto questo si concretizzerà in scene degne del film "Godzilla", con minuscole figure umane che correranno in preda al panico, mentre il piede meccanico del nostro Mech schiaccerà l'ennesima utilitaria, riducendola a una sottiletta. Prepariamoci, quindi, ad affrontare scontri

"MINUSCOLE FIGURE UMANE CORRERANNO IN PREDA AL PANICO SUL CAMPO DI BATTAGLIA"

furiosi all'interno di un mondo in cui la nostra stazza sarà accentuata da particolari di grande atmosfera, come cassette della posta ai bordi delle strade, oppure barriere di sicurezza e reticolati che circondano le installazioni militari. Grossi passi avanti sono stati fatti anche nella sostanza del gioco. L'ennesimo conflitto che ci vedrà protagonisti avrà uno sviluppo dinamico molto elaborato. Le forze in campo saranno impegnate nella loro opera di distruzione reciproca a 360 gradi, senza che il nostro mezzo sia necessariamente coinvolto in tutte le battaglie. Potremo, inoltre, assumere posizioni di comando più elevate che in passato. Non mancheranno, infatti, missioni in cui dovremo assegnare a ogni pilota alle nostre dipendenze un particolare Mech e decidere lo schieramento e la posizione della nostra squadra sul fronte.

Avremo a che fare persino con l'elemento gestionale, ottimizzando le prestazioni dei nostri uomini grazie a un sistema basato sull'esperienza accumulata nel corso degli scontri. *MechWarrior 4* si articolerà in trenta missioni, ambientate in quindici mappe differenti. Il nostro arsenale comprenderà ventuno Mech tra cui scegliere, di cui sei completamente inediti.

Inutile dire che potremo personalizzare il nostro leviatano da distruzione con una serie incredibile di meraviglie tecnologiche, come nuove armi, corazze praticamente impenetrabili e sofisticatissimi sistemi di sensori. Tutti oggetti indispensabili, visto che oltre a dover affrontare altri giganteschi robottoni agguerritissimi, avremo a che fare con il fuoco di copertura delle artiglierie avversarie. Come ciliegina su questa mastodontica torta di titanio, non potevano mancare una sfilza di possibilità di gioco multiplayer. Ce n'è abbastanza per cominciare a contare le ore che ci separano dal Natale.

CALL TO POWER II

Torna il gioco di strategia globale che ha fatto la storia dei videogiochi: possiamo gridare al miracolo?

Nonostante la semplicità dell'interfaccia, la pura e semplice quantità di opzioni rende le scelte diplomatiche un vero esercizio di ragionamento.

ISTANTANEA SU: CALL TO POWER II

Casa: Activision
Sviluppatore: Interno
Genere: Strategia
Requisiti di sistema: P233, 64 MB RAM
Internet: www.activision.com
Data di uscita: Natale 2000
Perché aspettarlo: Se la Activision riesce nel suo intento, potrebbe trattarsi di un vero classico, uno di quei giochi che rimangono sul nostro computer per molti, molti anni...

UNO dei più grandi giochi della storia è stato, senza il minimo dubbio, *Civilization II* di Sid Meier – non è raro trovare qualcuno che ci gioca ancora oggi, sebbene siano passati ormai anni dalla sua uscita. L'equilibrio quasi perfetto del gioco (ma anche le sue peculiarità) hanno ispirato una ridda di seguiti e variazioni sul tema. Una delle più riuscite rielaborazioni è stata *Civilization Call To Power*, della Activision, grazie soprattutto a una grafica nettamente migliorata e a vane innovazioni del sistema di gioco.

Call To Power II, già a una prima occhiata, dimostra che Activision intende bissarne il successo, sviluppando le caratteristiche che avevano conquistato il pubblico e sistemando le pecche che erano state notate nel primo. Il concetto di base di *Call To Power II* rimane immutato. partendo con un gruppo di coloni nella lontana preistoria, dobbiamo costruire una civiltà che si evolva fino all'epoca moderna – e oltre. Naturalmente, però, non saremo soli, e le altre civiltà presenti cercheranno di vincere a loro volta, con mezzi più o meno leciti. Probabilmente, proprio l'interazione con le altre civiltà è l'aspetto del gioco che ha subito le variazioni più importanti. Innanzitutto, il sistema diplomatico, completamente

"DA UN GRUPPO DI COLONI NELLA PREISTORIA, DOVREMO COSTRUIRE UNA CIVILTA' CHE DURI NEL TEMPO"

rinnovato, ci permetterà di interagire molto più realisticamente con i nostri vicini: avremo a nostra disposizione diversi trattati, offerte e minacce, e potremo unirli a nostro piacimento per fare proposte diplomatiche ancora più intriganti.

Se la diplomazia dovesse fallire, naturalmente potremo ricorrere alla forza, e anche in questo caso troveremo delle novità – innanzitutto, una gestione molto più raffinata e potente delle unità belliche (aumentate di numero e meglio differenziate rispetto all'edizione precedente), nonché la possibilità di interagire durante gli scontri, facendo ritirare le nostre truppe in caso di necessità. Naturalmente, la guerra non sarà l'unica nostra attività in *Call To Power II* – gestire la nostra civiltà rimane comunque l'attività fondamentale. Anche sotto questo punto di vista non mancano le novità. Innanzitutto, un sistema molto avanzato di "liste di produzione" ci permetterà di sveltire notevolmente l'espansione della nostra civiltà; sempre a questo proposito, l'introduzione dei "sindaci" ci permetterà addirittura di disinteressarci completamente della microgestione delle città: basterà definire la priorità (denaro, crescita, produzione e via dicendo) e lasciare che se ne occupi il sindaco.

Le novità non finiscono certo qui – nuove opzioni per il multigiocatore, una interfaccia rinnovata e resa più potente, un sistema di commercio più realistico e strutturato, e molte altre – resta solo da vedere se Activision riuscirà a creare quel bilanciamento del gioco che potrebbe rendere *Call To Power II* un classico.

Naturalmente, Roma si difende con il ferro delle spade e non con l'oro!

C&C: RED ALERT 2

La Westwood è pronta a invaderci di nuovo con l'atteso seguito del gioco strategico più famoso di tutti i tempi.

Prima che un avversario riesca a sviluppare armi atomiche verranno forniti molti avvertimenti.

Alcuni dei personaggi che incontreremo...

ISTANTANEA SU: C&C2 RED ALERT

Casa: EA

Sviluppatore: Westwood Studios

Genere: Strategia in tempo reale

Requisiti di sistema: PII 266, 64 MB RAM

Internet: www.westwood.com

Data di uscita: Ottobre

Perché aspettarlo: Versione aggiornata delle vecchie unità (e molte unità nuove) con possibilità di combinazioni che aprono nuove prospettive tattiche.

CHI ha detto che la Guerra Fredda è finita? Certamente non la Westwood! Il pericolo rosso era stato debellato, ma è tornato a minacciare l'Occidente sotto la guida di un nuovo dittatore e ha lanciato un potente attacco psicologico contro gli Stati Uniti seguito da un'invasione su larga scala!

Nelle 26 nuove missioni di questo gioco, l'obiettivo è quello di riuscire a liberare gli Stati Uniti dalla presenza sovietica e continuare a combattere in tutta Europa fino a distruggere la nave madre con il "Faro Psicologico" che si trova a Mosca. Gli scenari al di fuori degli Stati Uniti comprendono Londra, Parigi, l'Egitto e la Siberia. La tecnologia temporale degli Alleati cozzerà contro la guerra psicologica sviluppata dalla superpotenza orientale. L'aspetto di *Red Alert 2* non è certo scioccante, lo stile non è cambiato molto dai tempi di *Tiberian Sun*. Alcune caratteristiche, come il terreno deformabile, sono addirittura state eliminate per rendere il gioco più rapido e fluido.

Soltanto l'interfaccia ha subito un vero cambiamento, passando a un sistema più semplice e intuitivo che permette di costruire nuove unità con un semplice clic del mouse e questo consente al giocatore di concentrarsi maggiormente sugli aspetti tattici, eliminando la barra di comando. Una "modalità di pianificazione" permette una migliore sincronizzazione degli attacchi più complessi, quindi un tempismo migliore alla portata di pochi e semplici comandi da tastiera. Il suono descrive maggiormente l'ambiente circostante: se passiamo con il puntatore sopra a un'area urbana ne sentiremo effettivamente i tipici rumori. Al di là di questi cambiamenti, per il resto *Red Alert 2* è molto tradizionale. L'enfasi di questo gioco è stata posta sulle diversità tattiche, aggiungendo una serie di unità più versatili. L'obiettivo è quello di mantenere alta la velocità degli avvenimenti e permettere al giocatore di cambiare la situazione in qualunque momento. La Westwood vuole evitare le situazioni in cui si capisce di essere sconfitti nei primi cinque minuti dello scenario e cerca di raggiungere questo obiettivo inserendo delle unità che sono particolarmente potenti e micidiali contro un altro specifico tipo di unità nemica. I "droni del terrore", per esempio, possono saltare

I MONUMENTALISTI

I monumenti nazionali giocheranno una parte importante in *Red Alert 2* e la loro protezione supporterà il patriottismo e sarà motivo di vanto. Alcuni dei monumenti inseriti nel gioco sono la Casa Bianca (in basso a sinistra), la Statua della Libertà (in mezzo), il Pentagono, la Torre Eiffel, il Cremino (in basso a destra) e le Piramidi egiziane. È intenzione della Westwood di permetterci di giocare assistendo a eventi di portata storica!

"SOLTANTO L'INTERFACCIA HA SUBITO UN VERO CAMBIAMENTO"

Conquistando un aeroporto nemico potremo addestrare truppe di paracadutisti, altrimenti non disponibili.

La Westwood ha un vero studio TV per la realizzazione sequenze animate.

Gli edifici possono essere fortificati e utilizzati come veri e propri bunker.

sui carri armati nemici e distruggerli dall'interno, ma vengono facilmente distrutti a loro volta dalle mitragliatrici della fanteria. Nelle schermate di briefing prima dell'inizio di uno scenario ci verranno spiegate le caratteristiche di queste nuove armi.

Ci sono veramente moltissime nuove unità e, se alcune ci saranno familiari perché già viste nel primo titolo, potremo notare anche in queste miglioramenti e aggiornamenti. Abbiamo ancora la "spia", che ora può togliere energia alle installazioni nemiche o rubare denaro da una raffineria di petrolio. Ritorna anche Tanya con abilità ancora più vaste e utili: può nuotare nel mare e nei fiumi per far saltare in aria le navi avversarie e le strutture nemiche con il C4. E poi Crazy Ivan, russo specialista in esplosivi, può attaccare una bomba al corpo di una mucca.

Gli sviluppatori hanno intenzione di lasciare molte unità e possibilità di combinazione e di tattica allo studio e alla sperimentazione dei giocatori, sperando che questo fornisca una motivazione supplementare e una longevità superiore al titolo. Una delle combinazioni che, invece, è stata rivelata è l'unione di tre unità di "truppe Tesla" che può aumentare il raggio di una "molla" sovietica. È possibile ora entrare in molti edifici sfruttandoli a proprio vantaggio: le spie possono rubare parti della tecnologia avversaria e combinarle con scoperte della propria fazione per creare truppe altrimenti non disponibili nel gioco; le strutture tecniche civili si possono conquistare, gli aeroporti si possono trasformare in caserme di paracadutisti e i pozzi di petrolio utilizzati per aumentare le entrate minerarie; gli uffici vuoti si possono requisire per stabilire delle basi per le truppe e possono diventare punti strategici molto ben difesi o bunker dalle cui finestre è possibile colpire il nemico.

Inoltre, alla Westwood sono molto eccitati riguardo alle opzioni multiplayer di questo titolo. Questa importante innovazione è ancora nelle prime fasi di sviluppo, ma prevede lo scontro tra giocatori umani attraverso una particolare interfaccia di gioco. L'IA del gioco giudicherà il nostro stile e il nostro livello, cercando poi di trovare qualcuno simile tra i vari server su internet. Per ora è difficile capire quanto questo sistema sia efficace e quanto non sia invece una cortina di fumo per nascondere l'assenza di innovazione rispetto al sistema grafico di *Tiberian Sun*...

GIOCHI COMPUTER

QUATTRO CHIACCHERE

Il presidente della Westwood Bret Sperry risponde alle nostre domande con l'aiuto del produttore Harvard Bonin

GMC: Perché dovremmo essere eccitati riguardo a questo titolo?
Perché è un po' come giocare con dei soldatini sulla sabbia, semplice e rapido: tutto quello che forniamo è lo scenario e molte strane unità.

GMC: Qual è la caratteristica che vi rende più fieri finora?
La profondità e la varietà delle unità, delle strutture e delle tattiche

GMC: Quali giochi hanno fornito l'ispirazione per questo vostro lavoro?
Red Alert, *Tiberian Sun*, *Age of Empires* e *Starcraft*

GMC: Quando vedremo il primo titolo di strategia in tempo reale 3D realizzato da voi?
Quando la terza dimensione aggiungerà un livello di divertimento e giocabilità al titolo

GUNMAN

Un nuovo eroe con il cappello da texano.

Anche Gunman partecipa a un safari, ma non trova esattamente elefanti e gazzelle...

Partiamo per una nuova avventura su una macchina volante.

ISTANTANEA SU: GUNMAN

Casa: Havas
Sviluppatore: Rewolf
Genere: Sparatutto in prima persona
Requisiti di sitema: P 233, 64 MB RAM
Internet: http://gunman.telefragged.com/
Release Date: Ottobre
Perché aspettarlo? Cowboy dello spazio con buffi cappelli e dinosauri.

GLI sviluppatori della Valve sono stati eletti a rango di eroi fin dall'uscita di *Half-Life*: da allora le loro mosse vengono tenute d'occhio dai giocatori di tutto il mondo. Sembra incredibile, dunque, che abbiano in serbo per noi un nuovo gioco quasi pronto all'uscita senza che nessuno ne sapesse praticamente nulla.

Gunman è il risultato di una riprogrammazione del sistema grafico originale di *Half-Life* portata avanti da una casa di sviluppo chiamata Rewolf. La Valve ha sentito parlare di questo progetto e ha deciso di finanziarlo, insieme a una serie di altri moduli basati sul sistema del loro gioco. Ora il progetto si è evoluto a un altro livello e verrà pubblicato dalla Havas come gioco completo. Il che non ci sorprende, dato che *Gunman* ha tutti i tratti tipici di un ottimo sparatutto originale in prima persona, incluse alcune scene cinematografiche divertenti.

Il titolo è ambientato in una sorta di far west futuribile in cui impersoneremo il ruolo di un combattente interstellare detto, appunto, "Gunman" (l'uomo con la pistola). Avremo il controllo su di lui e sui suoi alleati e dovremo salvare le frontiere della galassia da strane bestie che hanno invaso vari pianeti, i terribili Xenomones. Questi pianeti includono un mondo desertico in perfetto stile western, un mondo con rovine simili a quelle Maya, un deposito di ferrivecchi tecnologici e una base stellare.

Banditi cyborg, macchine volanti e dinosauri sono solo alcuni degli spettacolari modelli che popolano il mondo di *Gunman*: ci sono anche veicoli che il giocatore potrà pilotare e una serie di strutture da utilizzare o distruggere. Questa casa di sviluppo quasi amatoriale ha di che far sentire la Valve molto fiera. Il designer capo di questo progetto, Herb Flower, ha dichiarato: "Penso che la comunità dei 'moduli' abbia troppi leader e troppi pochi 'sottoposti'. Chi vuole far parte di un buon team deve prima di tutto imparare a lavorare e poi unirsi a una squadra che sia di suo gradimento. È possibile far sentire le proprie idee e influenzare il design di un progetto. Cominciare da soli è frustrante perché ci sono troppo pochi programmatori o grafici che sono disposti a votare il proprio lavoro all'idea di qualcun altro". Non ci resta che attendere di poter indossare il poncho di un cowboy spaziale e vedere se questi consigli sono effettivamente quelli giusti.

"*GUNMAN* HA TUTTI I TRATTI TIPICI DI UN OTTIMO SPARATUTTO ORIGINALE IN PRIMA PERSONA"

STARTOPIA

Mille razze aliene sotto lo stesso tetto: saremo in grado di gestirle?

Ecco una visione d'insieme di tutte le razze aliene coinvolte nel nostro insediamento e delle costruzioni tecnologiche a loro disposizione.

Gli esseri di *Startopia* sono realizzati con molta fantasia e con attenzione ai dettagli.

L'esempio di una civiltà extraterrestre che fa venire in mente un piatto tipicamente francese!

CORROMPERE LA GIOVENTU'

Uno degli elementi più interessanti di *Startopia* è il cambiamento delle personalità degli alieni a seconda delle nostre decisioni strategiche. La più intelligente delle razze è anche quasi del tutto pacifista, il che significa che le loro scoperte verranno sviluppate soprattutto in campo medico. Se spostiamo la loro abitazione vicino a un night-club costringendoli quindi a rimanere in piedi tutta la notte, questo cambierà decisamente il loro atteggiamento nei confronti del resto dell'universo. Solo allora le armi di distruzione di massa saranno nostre!

ISTANTANEA SU: STARTOPIA

Casa: Eidos
Sviluppatore: Mucky Foot
Genere: Gestionale
Requisiti di sistema: PII 266, 32 MB RAM
Internet: www muckyfoot.com
Data di uscita: Natale 2000
Perché aspettarlo: Un gioco gestionale di ambientazione spaziale molto divertente.

SIAMO certi che anche chi non è mai stato appassionato di giochi gestionali o di simulazione, anche chi non ha mai sopportato i giochi di fantascienza, non potrà resistere al fascino di questo *Startopia*.

In parte questo fascino è sicuramente dovuto al nuovo sfavillante sistema grafico del gioco, che offre interessanti opportunità, come la mappatura dei riflessi in tempo reale e altre funzioni che ci costringerebbero a scendere troppo nel tecnico. Ma, naturalmente, nessun sistema grafico, per quanto sofisticato, è in grado di "fare" un gioco: è come questo sistema viene usato che fa la differenza tra un buon titolo e uno dei tanti concorrenti sugli scaffali dei negozi.

Uno degli usi esteticamente più attraenti che abbiamo visto finora è una sfera di metallo luccicante che fluttua a mezz'aria, come una bolla di mercurio a gravità zero. E tutto questo senza contare l'inevitabile impatto emotivo che un gioco provoca nell'utente. *Startopia*, infatti, viene presentato con il taglio irriverente tipico dei più estroversi giochi di origine britannica, piuttosto che con un'interpretazione più seria come nel caso di molti giochi statunitensi.

Uno dei responsabili del progetto, Gary Carr, ci spiega: "Il problema con il genere strategico e di simulazione per PC è che il giocatore non appassionato rimane intimidito dall'interfaccia. Si ha l'impressione che, senza una conoscenza approfondita del genere e dell'argomento trattato, non si sarà in grado di giocare. Noi speriamo che l'aspetto e il funzionamento di *Startopia* eliminerà questo problema". Il designer capo Wayne Imlach mette la cosa in termini diversi: "Dipende anche da come vuoi far sentire il giocatore mentre sta utilizzando il tuo prodotto: noi preferiamo far ridere le persone piuttosto che farle accigliare".

spiega: "Sappiamo tutti quali sono i bisogni umani, ma cosa faremmo se dovessimo soddisfare i bisogni di molte razze diverse, ognuna delle quali ha caratteristiche profondamente differenti, tutte riunite in un unico luogo?"

Ed è necessario gestire e far incrociare le varie razze per raggiungere il successo. Se c'è bisogno di una popolazione più forte dovremo aumentare il numero di guerrieri presenti; se abbiamo bisogno di un buon sistema ospedaliero, dovremo incentivare gli alieni Grigi che sono specializzati in questo settore, e via di questo passo.

"IN *STARTOPIA* DOVREMO SCOPRIRE COME SODDISFARE I BISOGNI DI RAZZE ALIENE"

Se la bellezza grafica può essere un aspetto superficiale, la giocabilità invece è una componente profonda. Guardando questo titolo da vicino si potrebbe dire che uno dei suoi aspetti più interessanti è il modo in cui ribalta un dogma ormai standardizzato di questo genere videoludico.

Normalmente i giochi gestionali ruotano attorno al concetto di fornire dei servizi o delle risorse a una popolazione abbastanza omogenea, mentre in questo caso i servizi andranno forniti a una vasta popolazione di molte differenti razze aliene, come Gary Carr ci

Startopia, insomma, si presenta come un gioco inusuale, intelligente e profondo abbastanza per costituire una sfida per gli esperti del genere, ma anche abbastanza bello e semplice da non allontanare chi si accosta a questo tipo di giochi per la prima volta.

Speriamo che *Startopia* nesca a mantenere le (ottime!) promesse fatte dai suoi creatori - lo scopriremo entro Natale.

MACCHINE DEL MESE

COMANDI A VOCE!

MICROSOFT GAME VOICE

■ Produttore **Microsoft** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/833121** ■ Prezzo **Lire 369.000**

DA quando il gioco online si è sviluppato fino a raggiungere una dimensione interessante, si è visto quale fosse il limite vero di questo tipo di giochi: la tastiera era difficilmente utilizzabile per comandare il nostro personaggio/ truppa/esercito e al tempo stesso comunicare con i propri compagni di squadra/avversari. Conscia di questo fatto, e anche per le mire espansionistiche in ambito online, Microsoft ha creato quello che si può definire lo strumento perfetto per la trasmissione di messaggi vocali attraverso la rete. Il Game Voice, questo il nome della periferica in esame, non è altro che una mini console di comando, con connessione in standard USB, e munita di microfono e cuffia. Il procedimento di setup è alquanto semplice. Basterà installare Messanger, software simile a ICQ ma prodotto da Microsoft stessa, e aggiungere ai propri contatti gli altri giocatori. A questo punto (purché, ovviamente, sia presente un Game Voice anche dall'altra parte) si potrà iniziare una chat vocale, oppure lanciarsi subito nel gioco. Dal punto di vista hardware è dotato di 4 tasti per parlare in privato con quattro persone prestabilite tramite la semplice interfaccia di setup, di un tasto per disabilitare le comunicazioni, di uno switch per passare dal sonoro in cuffia a quello dell'impianto, due tasti per chattare con tutta la squadra (le quattro persone di cui sopra...) o con tutti i giocatori. In ultimo esiste il tasto "Command". Quando in funzione permette al giocatore di dare comandi vocali, ovviamente previo setup, immensamente comodo per cambiare arma a velocità folle in un titolo alla *Quake*, o attivare determinate truppe in uno strategico in tempo reale come *Age of Empires*. Ma quindi questo "giocattolo" non ha nessun difetto? No, non è del tutto vero. Innanzitutto verranno penalizzati i possessori di impianti 4+1 (attualmente il Game Voice gestisce unicamente due vie). In secondo luogo, la diffusione del sistema determinerà la sua utilità. Infatti, per funzionare a dovere deve raggiungere una massa di utenti critica, tale per cui tutta la nostra squadra (o comunque le persone con cui giochiamo abitualmente) siano munite della nuova periferica, anche perché usarla solo per i comandi vocali, per quanto interessante, non ci sembra giustificare completamente l'acquisto.

MICROSOFT GAME VOICE

Se convinciamo qualche amico a usarlo, è il massimo – non da soli....

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

SEMPRE PIÙ VELOCE

Intel ha recentemente annunciato le specifiche della nuova versione dello standard AGP, denominato AGP 8x. Come anche il nome suggerisce, questa nuova versione offrirà velocità massime doppie rispetto all'attuale standard AGP 4x: grazie al bus a 32 bit e alla frequenza di 533 MHz, l'AGP 8x permetterà di trasferire fino a 2 GB di dati al secondo. Immediatamente dopo l'annuncio da parte di Intel, anche i produttori di schede video hanno dichiarato che le loro schede future supporteranno AGP 8x – ATI, Nvidia e Matrox sono stati i primi, ma siamo certi che gli altri (3dfx in testa) non mancheranno di farlo in seguito.

NUOVI MOUSE DA LOGITECH

Dopo l'introduzione dei mouse ottici da parte di Microsoft, eravamo convinti che i mouse non avrebbero più avuto innovazioni rilevanti per

L'iFeel MouseMan sfoggia un design anatomico estremamente gradevole.

COMPLETO DI TUTTO

SOFT 2000 COMPUTER APOLLO UNO

■ Produttore **Soft 2000** ■ Telefono **011-3294020** ■ Prezzo Lire **5.800.000** ■ Processore **Athlon 800** ■ Memoria **128 MB SDRAM PC133** ■ Disco rigido **Quantum Atlas da 9 GB SCSI Ultra 3** ■ DVD-ROM **Pioneer 6X/32X SCSI 2** ■ Scheda video **Guillemot Prophet GeForce 2 con 32 MB di memoria DDR** ■ Monitor **Samsung Syncmaster 700IFT da 17 pollici** ■ Scheda Audio **Guillemot Maxi Sound Fortissimo** ■ Accessori **Masterizzatore Yamaha 8X/4X/24X SCSI 2, scheda SCSI Adaptec Ultra 160 SCSI 3, modem Roper Flying USB ISDN 128 kbps, 4 Casse Guillemot Maxi più subwoofer, scheda Guillemot Hollywood MPEG-2**

QUESTO modello proposto da Soft 2000 è decisamente potente e completo, offerto a un prezzo onesto ma non alla portata di tutti.

La prima caratteristica che salta all'occhio è la presenza del disco rigido SCSI, e la relativa scheda di controllo, invece della tradizionale tecnologia EIDE che non richiede schede aggiuntive.

A fronte di un prezzo sensibilmente maggiore i vantaggi dello SCSI sono molteplici: accesso, lettura e scrittura dei dati più veloce, nonché la possibilità di connettere altre periferiche alla scheda di controllo senza pesare sulle capacità di calcolo del microprocessore. Quest'ultimo è un Athlon AMD a 800 MHz, montato su una scheda madre Asus (una delle marche migliori), equipaggiata con ben 128 MB di memoria SDRAM a 133 MHz. Sia il masterizzatore Yamaha, dotato di 4 MB di memoria *buffer* (per evitare problemi in scrittura) e capace di scrivere un CD completo in circa 10 minuti, sia il lettore DVD utilizzano la tecnologia SCSI.

Inoltre, quest'ultimo (che legge fino a 32 velocità i normali CD-ROM) sfrutta una scheda, la Guillemot Hollywood, per la decompressione del formato MPEG-2 durante la visione dei film. Anche se non sarebbe stata strettamente necessaria, vista la potenza del processore, la scelta di utilizzare una scheda apposita per la visualizzazione degli MPEG-2 porta a un sistema estremamente equilibrato e affidabile.

Anche chi desidera giocare senza rinunciare a nulla troverà questa configurazione adatta alle proprie esigenze, vista la presenza della scheda grafica Guillemot Prophet che monta il nuovo e potentissimo processore grafico GeForce 2 equipaggiato con 32 MB DDR. Grazie alla memoria di nuova generazione e all'architettura innovativa del GeForce 2, questa è una delle schede grafiche più veloci che possiamo trovare al momento. La scheda audio *Fortissimo* di Guillemot è buona, così come la resa acustica dei quattro altoparlanti e del *subwoofer* per l'esaltazione dei toni bassi. La scheda presenta anche una uscita audio digitale.

Completano la dotazione un monitor Samsung a 17 pollici e un modem USB che utilizza la linea ISDN digitale quindi ci permette di navigare a 128 kbps contro i 56 kbps dei modem analogici (se abbiamo una linea ISDN in casa). Infine, oltre al sistema operativo Windows 98 Seconda Edizione, troviamo altri programmi interessanti, come l'antivirus PcCillin 98 e il software Easy CD Creator Lite per creare i nostri CD.

Il contenitore del computer è di tipo tower poiché deve contenere molte periferiche. Il disco fisso è dotato di una ventola per raffreddamento in modo da mantenere ottimali le condizioni di funzionamento.

Prestazioni di alto livello e completezza di periferiche distinguono questo modello. 8

e non abbiamo mai osato chiedere...

qualche anno – ci sbagliavamo. Logitech ha infatti annunciato la disponibilità (dopo settembre) di due mouse che non si possono definire altro che innovativi. Oltre a essere basati su un sistema di puntamento ottico, infatti, l'iFeel Mouse e l'iFeel MouseMan si avvalgono di una tecnologia a ritorno di forza per rendere, almeno nelle intenzioni dei produttori, più immersiva l'esperienza dell'utente.

In realtà, avevamo già visto dei mouse con sistemi force-feedback, che però non hanno incontrato un grande successo, forse a causa di una implementazione non del tutto soddisfacente, problema che sembra essere stato risolto da Logitech.

Gli iFeel, infatti, contengono un piccolo motore al loro interno, che viene gestito da TouchSense, un software sviluppato da Immersion Corporation, che gestisce le "reazioni" del mouse a seconda della posizione del puntatore sullo schermo. Per esempio, muovendo il puntatore sopra un'immagine dovremmo essere in grado di percepire un "materiale" differente, e via dicendo. È piuttosto interessante notare che la Immersion Corporation è intenzionata a distribuire un kit di sviluppo per web designer, che permetterà di inserire comandi particolari nei siti web per ottenere effetti speciali dai nuovi mouse iFeel.

Cercheremo di avere quanto prima una prova completa dei nuovi mouse, con particolare attenzione alle prestazioni nei giochi...

VEDREMO MAI OFFICE PER LINUX?

Tra smentite e conferme, alla fine di agosto è circolata una notizia molto interessante sulla rete: apparentemente, Microsoft avrebbe incaricato la società Mainsoft di creare versioni UNIX di alcune applicazioni

IL PORTATILE PER GIOCARE

GEO E-MOTION 920

■ Produttore **Geo Mobile Computing** ■ Telefono **800-385911** ■ Prezzo Lire **10.660.000** ■ Processore **Intel Mobile Pentium III 750MHz, 256 KB cache L2** ■ Memoria **SDRAM 128 MB (1 banco libero, max 512 MB)** ■ Disco rigido **Hitachi DK 23BA-20 da 20 GB, rimovibile** ■ DVD-Rom **Toshiba SDC-2302 a 8 velocità, estraibile** ■ Scheda video **Ati Rage Mobility 128 da 16 MB** ■ Schermo **Matrice attiva da 15 pollici; risoluzione max 1400x1050 punti** ■ Scheda Audio **ESS Maestro 3D** ■ Accessori **Creative Cambridge Soundworks 4 Point Surround, LT Win Modem 56 kbps** ■ Batteria **Ioni di litio, autonomia circa tre ore e quarantacinque minuti** ■ Porte **Seriale, parallela, PS2, VGA, USB, S-Video, raggi infrarossi, 2 PC-Card di tipo II, presa per il modem** ■ accessori **Modem Fax 56 Kbps V.90** ■ dimensioni e peso **32,8x26,4x4,1 cm e 3,4 Kg**

SPESSO, quando si decide di acquistare un computer, viene presa in considerazione l'ipotesi di un computer portatile. Questi gioielli di tecnologia hanno l'innegabile vantaggio di seguirci ovunque andiamo e spesso rappresentano una scelta obbligata per chi si sposta molto o lavora in posti diversi.
Lo svantaggio, da sempre, sta nel prezzo, decisamente più elevato rispetto a un computer da tavolo, e nella potenza, quasi mai all'altezza dei "fratelli maggiori".
Con le ultime novità, però, quest'ultima affermazione deve essere rivista, perché anche i computer portatili, a fronte di prezzi elevati, sono ormai in grado di offrire prestazioni eccezionali, e accontentare così qualunque utilizzatore. Questo processo non si nota solo nel campo di memoria e processori ma anche nell'ambito delle schede grafiche: questo modello utilizza la Rage Mobility 128 di ATI, con 16 MB di memoria, una delle più potenti oggi disponibili.
È possibile giocare anche ai più recenti giochi tridimensionali a livelli più che buoni, con risultati fino a poco tempo fa irraggiungibile su un computer portatile. Abbiamo provato, per esempio, *Quake 3* sulla rete costituita dai "tradizionali" computer della redazione e l'impressione è stata davvero ottima. Questi risultati sono anche frutto dei 128 MB di memoria SDRAM installata e soprattutto del processore Pentium III a 750 MHz, in versione portatile, che utilizza un sistema di risparmio energetico chiamato SpeedStep, che permette di arrivare fino a quasi quattro ore di autonomia, valore più che buono. Il disco rigido da 20 GB è davvero generosissimo: uno dei più capienti dischi fissi da 2 pollici e mezzo per portatili oggi disponibili, assolutamente adeguato alle nostre esigenze. Interessante anche il lettore DVD a 8 velocità, che ci permette addirittura di vedere degnamente i film sul nostro portatile, anche grazie allo schermo a matrice attiva da 15 pollici, col quale possiamo arrivare fino a 1400x1050 punti di risoluzione.
La luminosità dello schermo è buona e le immagini sono ben definite anche nelle zone più laterali anche se, ricordiamo, nei monitor a cristalli liquidi di questo tipo la visione risente molto dell'illuminazione ambientale e dalla posizione dell'osservatore.
La scheda audio integrata, una ESS Maestro 3D, è discreta, così come i due altoparlanti sistemati sul lato destro e sinistro (ma possiamo anche utilizzare delle cuffie). Il sistema operativo da noi provato è Windows 98 Seconda Edizione, ma questo modello verrà venduto con il nuovo sistema operativo Windows Millenium, non appena sarà disponibile. Per usi professionali sarà possibile installare Windows 2000.
Purtroppo tra gli accessori non troviamo una scheda Ethernet per il collegamento a una rete locale, cosa che ci stupisce vista la qualità del prodotto. Non manca invece il modem a 56 kbps per il collegamento a Internet.
Infine troviamo nel pacchetto la suite di programmi per l'ufficio *Lotus Smart Suite Millenium* e una borsa di pelle. La garanzia offerta è di 2 anni, e abbiamo garantita la riparazione con ritiro e riconsegna a casa nostra, gratuitamente, entro 5 giorni lavorativi.

La scheda grafica Rage Mobility 128, oltre che essere molto veloce, consuma fino al 40% in meno rispetto ai modelli precedenti, ed è quindi una soluzione ottimale per i computer portatili.

GEO E-MOTION 920

In tre chili e mezzo di peso troviamo un concentrato di tecnologia valido sotto tutti gli aspetti. **9**

TECH NEWS

del suo catalogo – tra le quali, addirittura Microsoft Office. In realtà, comunicati successivi hanno smentito che Office sia tra le applicazioni in fase di "traduzione", che si limiterebbero a Outlook Express, Internet Explorer e Windows Media Player. Nonostante la smentita, alcuni esperti sostengono che quello che sta succedendo adesso è semplicemente un sondaggio del terreno, nel caso il giudice Jackson opti effettivamente per una soluzione contraria a Microsoft nella causa in corso. In questo caso, infatti, la parte di Microsoft che continuerà a produrre le applicazioni avrebbe un ovvio vantaggio, sia in termini di immagine, sia in termini di mercato conquistato. Per il momento, comunque, atteniamoci alle dichiarazioni ufficiali...

Tutta la gamma dei modem Microlink di Elsa dovrebbe passare allo standard V.92 entro breve.

MODEM ANALOGICI PIÙ VELOCI

Nonostante l'aumento delle opportunità di accesso "broadband" a Internet (da ISDN, a ADSL, alla fibra ottica di Fastweb per i milanesi), non è ancora arrivato il momento in cui si potranno trascurare i collegamenti analogici. Per questa ragione, i ricercatori della Elsa hanno sviluppato un nuovo standard di collegamento, destinato

AIUTO!

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiedete e vi sarà rivelato!

D:> Complimenti per la rivista, è davvero super! Mi spiegate la differenza tra Direct3D, Glide e OpenGL? Dipendono dalla scheda video?
GHN67

R:> OpenGL, Direct3D e Glide sono le tre principali librerie di programmazione grafica sostanzialmente, si tratta di collezioni di funzioni comuni, che permettono a chi sviluppa un programma di non dover "inventare la ruota" ogni volta. La differenza principale tra queste tre librerie è, come giustamente ipotizzi, l'hardware su cui funzionano. In particolare, mentre Direct3D e OpenGL sono disponibili (o potrebbero esserlo) per tutte le schede in circolazione, Glide è una libreria "proprietaria" creato per funzionare esclusivamente sulle schede 3dfx (sebbene Creative Labs avesse prodotto, tempo fa, un set di driver che permettevano anche a schede basate su chip Nvidia di utilizzare programmi scritti per Glide). Oltre a questo, naturalmente, esistono anche delle differenze di prestazioni, di semplicità di programmazione e via dicendo, però sono gli sviluppatori a decidere di volta in volta quale libreria utilizzare - non tocca a noi decidere, almeno stavolta!

D:> Carissima Nemesis, volevo proporti alcuni quesiti:
Che differenza c'è fra Athlon e Pentium?
Quale consideri il migliore?
Ci sono altri processori meno famosi che raggiungono prestazioni simili?
Samuel Valentini
samuelv@tin.it

R:> Caro Samuel, ci sono moltissime differenze tra Athlon e Pentium - a partire dall'architettura interna del processore, per arrivare alla scheda madre necessaria - ma sostanzialmente si possono considerare equivalenti. Probabilmente, l'Athlon è leggermente più veloce, in condizioni ideali, mentre i processori della famiglia Pentium sono genericamente più compatibili, sia con l'hardware che con il software.

D:> Ciao Nemesis, sono Ivan. Volevo confermare quanto letto nella lettera di Ivan Romani (un mio omonimo) pubblicata nel numero di luglio. Premettendo che la lettera mi sembra abbastanza chiara al contrario di quanto tu dici, posso confermare che anch'io ho sentito da persone molto esperte di computer che Windows 98 ha registri con riferimenti saltati, in modo che (come dice
Ivan Romani nella sua lettera) solo un processore veloce possa risolvere il problema.
Se a questo si aggiunge la scarsa affidabilità generale di Windows 98 (che come sistema operativo reputo insufficiente) l'espressione di Ivan Romani quando dice che è tutto un giro di affari per prelevare soldi dalle nostre tasche mi sembra abbastanza azzeccata.
Oltretutto non mi stupirei affatto se si venisse a sapere che ci sono accordi da parte di Microsoft con Intel e AMD per fare in modo che all'uscita di ogni sistema operativo si sia obbligati ad aggiornare sempre il nostro computer.
Ciao, Ivan.

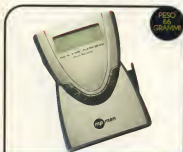
R:> Caro Ivan, il fatto che tu abbia sentito dire da "persone molto esperte di computer" che Windows ha "registri con riferimenti saltati" non è necessariamente una prova del fatto che è vero. Un sacco di gente, per esempio, dice che "un loro amico" ha visto gli alligatori delle fogne di New York - ma la storia rimane una bufala. Innanzitutto, la frase "ha registri con riferimenti saltati", alle mie orecchie non significa assolutamente nulla - i "registri" sono una parte dei processori (non dei sistemi operativi), mentre i "riferimenti" potrebbero essere qualunque cosa. L'unica ipotesi che mi sento di formulare è che si tratti delle chiavi del registry (il registro di configurazione di Windows), ma anche in questo caso la frase non significa niente. Comunque, la *relativa* lentezza di Windows (e la conseguente continua richiesta di processori sempre più veloci) si spiega facilmente, senza ricorrere a leggende metropolitane e teorie da cospirazione: la continua aggiunta di nuove capacità, la *disponibilità* di hardware sempre più potente, che ovviamente si vuole sfruttare, e l'abuso della programmazione a oggetti (che porta a creare codice non ottimizzato) sono motivi assolutamente ragionevoli, naturali e semplici. E allora, perché inventarsi frasi ad effetto?

(almeno in teoria) a rimpiazzare l'attuale V.90.
Lo standard, denominato V.92, offre una serie di vantaggi piuttosto interessanti - potremo sospendere l'attività in caso di chiamate in arrivo, connetterci molto più velocemente ai server e, soprattutto, avremo un netto aumento della velocità di upload, con 48 Kbps contro i 33.6 dello standard V.90.
Naturalmente, avremo bisogno che anche il nostro server supporti lo standard, cosa che dovrebbe diventare piuttosto comune già per la fine dell'anno.

UN CAMALEONTE NELLA RETE

Sebbene il dominio di Internet Explorer nel mercato dei browser rimanga incontrastato (secondo gli ultimi sondaggi viene usato da circa l'80% degli utenti), non tutti sono soddisfatti delle sue prestazioni e, soprattutto, delle sue dimensioni. Per chi ha poco spazio sul disco fisso o vuole un browser più compatto ed efficiente, una scelta interessante potrebbe essere K-Meleon, un browser basato sul sistema di visualizzazione dell'ultima versione di Netscape, ma con una interfaccia estremamente simile a quella di Internet Explorer.
I vantaggi di K-Meleon sono, sostanzialmente, una notevole velocità di visualizzazione e un ridottissimo ingombro di memoria (sono richiesti attorno ai quattro megabyte di memoria, e meno di tre megabyte su disco fisso), nonché la compatibilità con il sistema dei Preferiti di Internet Explorer.
Nella versione provata da noi mancavano molte funzionalità (completamento automatico degli indirizzi, menu contestuali eccetera), che comunque dovrebbero venire aggiunte entro breve.
Possiamo scaricare K-Meleon dal sito Internet http://kmeleon.org.

SUONO DIGITALE A PASSEGGIO

Lettori MP3 portatili per ascoltare le nostre canzoni preferite sempre e ovunque!

MPMAN MP-F30

www.distrel.it
L. 600.000

LA forma a X di questo lettore lo caratterizza come il più riconoscibile tra tutti i modelli analoghi. Dotato di caratteristiche simili a quelli di molti concorrenti, l'MPMan cerca di risaltare sul gruppo offrendo oltre alla riproduzione (ottima) dei file MP3 anche le funzioni di registratore digitale, 64 MB di memoria, la gestione di una rubrica telefonica e anche la possibilità di memorizzare al suo interno appunti testuali di vario genere, visualizzabili a velocità differenti, selezionabili tramite il software in dotazione con il lettore.
Oltre a farci passare il tempo piacevolmente ascoltando la nostra musica preferita potremo quindi usare l'MPMan anche per ricordarci dei nostri impegni quotidiani e prendere appunti vocali di quello che desideriamo, un'abitudine che una volta presa si perde veramente molto difficilmente.
MPman è anche l'unico lettore che funziona con una sola batteria di tipo stilo, risultando di conseguenza più economico degli altri dal punto di vista del consumo delle pile

VERDETTO
Originale nella forma, non delude sotto nessun aspetto - Inoltre ci permette di registrare degli appunti. **8**

MP3 CYBERMAN

www.trust.com
L. 349.000

IL piccolo Cyberman si distingue per le sue dimensioni, ridotte anche in confronto ai suoi concorrenti.
Dotato di un'estetica gradevole, è molto leggero e ha l'unico possibile difetto di essere un po' meno rifinito degli altri lettori
Dal punto di vista tecnico non c'è da eccepire: le canzoni si sentono molto bene e i suoni sono riprodotti senza problemi di sorta. Il display a disposizione è di dimensioni ridotte ma risulta molto chiaro e di immediata comprensione, la possibilità di usare il lettore come registratore digitale per prendere appunti o piccoli promemoria vocali durante la giornata è sicuramente degna di nota,
sebbene non sia ovviamente un'esclusiva di questo modello
La memoria di 32 MB è probabilmente il limite maggiore di questo lettore, insieme alla velocità di trasferimento dei file da PC al lettore, che si è rivelata inferiore rispetto agli altri modelli: per riempire i 32 MB abbiamo impiegato poco più di venti minuti sul sistema di prova

VERDETTO
Buona qualità di riproduzione, anche se un po' "plasticoso" nell'aspetto. Buono il prezzo. **7**

PONTIS MP3 PLAYER

www.melchioni.com
L. 370.000

QUESTO lettore non deve essere sotto-valutato sebbene abbia alcuni punti deboli come le dimensioni non proprio contenutissime e il peso di 140 grammi (il doppio dei concorrenti), ha alcune caratteristiche davvero innovative. La memoria disponibile nel lettore è al momento di soli 32 MB, sotto forma di due schede MultiMedia da 16 MB, un formato molto recente che, pare, soppianterà presto sia le schede Compact flash che le Smartmedia attualmente utilizzate in palmari e macchine fotografiche digitali, arrivando a fornire quantità di memoria sempre maggiori, fino a un limite teorico di ben 4 GB che forse sarà raggiunto negli anni a venire La connessione al sistema ospit è realizzata tramite cavo seriale, risultando molto più lenta degli altri modelli con collegamento parallelo. È possibile però acquistare a parte un'interfaccia per gestire le schede MultiMedia direttamente da PC, velocizzando moltissimo le operazioni di travaso delle canzoni Ultimo particolare, il Pontis è l'unico lettore compatibile anche con i sistemi Apple e con Linux

VERDETTO
Tecnicamente all'avanguardia ma un po' troppo ingombrante. Scarse le cuffie in dotazione. **7**

SAI QUELLO CHE ASCOLTI

Ci siamo decisi: vogliamo un lettore MP3! Il vero problema è scegliere il modello che fa per noi, compatibilmente con la spesa che comunque non sarà limitatissima: purtroppo la tecnologia su cui si basano (soprattutto la memoria che utilizzano) costa ancora parecchio. Ecco alcune informazioni che potrebbe essere utile ripassare in attesa di un prossimo acquisto!

MEMORIA: La differenza di prezzo tra un modello con 32 MB e uno con il doppio è significativa. Prima di decidere pensando solo al prezzo è bene notare che con 64 MB potremo copiare sul lettore il contenuto di quasi qualsiasi CD audio della nostra collezione, mentre con 32 MB saremo costretti a selezionare le canzoni che preferiamo.

SOFTWARE: Per essere utilizzabile ogni lettore MP3 deve avere in dotazione un programma che permetta di trasferire le canzoni dal PC ospite al lettore, ma anche un software che sia in grado di convertire le tracce audio dei nostri CD preferiti in file MP3 con le caratteristiche che preferiamo noi. Sebbene ne esistano di ottimi reperibili su internet, sarebbe meglio trovarne uno compreso nella confezione insieme al lettore. Tutti i lettori in questa rassegna soddisfano questo requisito.

BIT RATE: Come dicevamo poche righe sopra, è bene poter creare i file MP3 con le caratteristiche che preferiamo, infatti convertendo una traccia CD in un file MP3 possiamo decidere se vogliamo la qualità massima oppure se siamo disposti a qualche compromesso, piccolo o grande che sia, per risparmiare spazio e ottenere quindi un file MP3 di dimensioni più contenute. Con un uso oculato delle opzioni a disposizioni (e accontentandoci un po') è possibile aumentare, a volte anche raddoppiare, i minuti di musica memorizzabili nel nostro lettore!

BATTERIE: Senza elementi meccanici da far muovere, questi lettori non consumano molto e riescono a offrire anche 10 o più ore di musica ininterrotta con un paio di batterie mini stilo. Si distinguono solo l'MPMan, che funziona con una normalissima pila stilo, e il Jukebox di Creative che invece con le cinque pile stilo ricaricabili in dotazione offre circa cinque ore di riproduzione musicale continua.

DIRITTI D'AUTORE: Come tutti sanno, sebbene su internet siano disponibili le canzoni di quasi qualsiasi cantante esistente, non è legale possedere e ascoltare canzoni in formato digitale delle quali non abbiamo in casa il CD (o la cassetta) originale. Per questo motivo il software di gestione dei lettori permette la copia di un file MP3 dal PC al lettore, ma non il contrario, in quanto il lettore potrebbe essere usato come veicolo di musica copiata illecitamente. MP3 non significa licenza di copiare, teniamolo ben presente!

PESO 74 GRAMMI

JAZ PIPER 64 MB

www.rsitalia.it

L. 619.000

MOLTO rifinito nell'aspetto, il Jaz Piper è uno dei lettori che ci è piaciuto di più.
Con 64 MB di memoria possiamo memorizzare un intero CD senza grossi problemi, inoltre la capacità di riproduzione sonora del piccolo Jaz è notevole e non ha deluso le nostre aspettative, anche grazie alle cuffie in dotazione: belle e di qualità piuttosto elevata.
Il trasferimento dei dati dal PC al lettore è apprezzabilmente rapido, permettendo di caricare una canzone in meno di un minuto, oppure di riempire l'intera memoria in poco più di 15 minuti.
Oltre alle normali funzioni di lettore, potremo utilizzare il Jaz anche come radio FM per ascoltare le nostre emittenti preferite, oppure come registratore digitale per appunti o registrazioni "al volo" quando ci capita di averne bisogno.
Oltre a tutto questo è presente un ulteriore bonus: possiamo memorizzare nel lettore una piccola rubrica telefonica, consultabile in ogni momento.

VERDETTO

Si tratta di un lettore elegante e di qualità, che funziona anche come radio FM e rubrica telefonica.

PESO 400 GRAMMI

DIGITAL AUDIO PLAYER JUKE BOX

www.creative.com

L. 1.299.000

LA Rolls Royce dei lettori MP3! Il Jukebox di Creative sembra un lettore portatile di CD audio ma nasconde al suo interno un disco fisso di ben 6 GB, permettendoci di memorizzare al suo interno l'incredibile cifra di circa cento ore di musica in formato MP3! Il Jukebox è un apparecchio a se stante in quanto è sicuramente superiore agli altri modelli presentati in queste pagine ma li supera anche in quanto a dimensioni, peso e prezzo. L'unico vero discriminante però crediamo sia il peso: 400 grammi non sono pochissimi quando si parla di un apparecchio portatile, mentre il prezzo scende in secondo piano se consideriamo che con poco più del doppio del costo di un apparecchio con 64 MB di memoria, ne prendiamo uno con capacità cento volte superiore. Completano il quadro i collegamenti per le cuffie e per quattro diffusori esterni (con effetti EAX Creative), il collegamento USB con il PC per rapidi trasferimenti degli MP3 e la possibilità di creare in pochi istanti e con estrema semplicità le nostre playlist con le canzoni preferite, memorizzandole nel lettore stesso.

VERDETTO

Dopo averlo provato, tutti gli altri sembrano "poveri" di memoria. Unici "nei": prezzo, dimensioni e peso.

PESO 75 GRAMMI

YEPP-E64

www.samsungyepp.com

L. 599.000

SIMILE sia per estetica che per funzionalità al Jaz Piper, lo Yepp di Samsung si distingue dal rivale principalmente perché non può essere utilizzato come radio FM, non possedendo tale caratteristica. Per il resto le funzioni sono praticamente le stesse, i 64 MB di memoria così come la disposizione dei tasti e la loro funzione, fatto salvo un leggero restyling estetico generale.
Troviamo così, come nel Jaz, diverse impostazioni di ambiente sonoro (per ascoltare la musica come se fossimo in uno stadio, o in una sala da concerto, o in altri ambienti preimpostati), alcune impostazioni di equalizzazioni del suono tra le quali scegliere la più adatta al momento e alla canzone che stiamo ascoltando, e le funzioni di registratore digitale, utilissime per non dimenticare mai niente e memorizzare al volo tutto ciò che ci viene in mente mentre siamo in giro, magari a passeggio al parco e senza carta e penna sotto mano. Come nel caso del Jaz, le cuffie in dotazione ci hanno favorevolmente impressionato per la loro buona qualità.

VERDETTO

Bello, maneggevole e leggero, una specie di fratello minore del Jaz Piper senza la radio FM.

IL SISTEMA GIUSTO

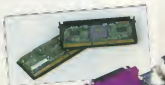
Tre proposte per ognuno dei componenti principali di un buon computer per giocare ai giochi che più ci appassionano. Tre diversi budget per acquistare un PC decente ma economico, oppure... il meglio che ci sia, senza badare a spese! Nessuna grossa novità per ora, in attesa dello SMAU e del periodo pre-natalizio.

LA CONSIDERAZIONE DEL MESE

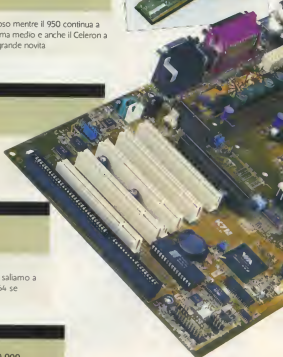
Autunno, tempo di pianificazioni a - forse - spese, dopo aver fatto magari una capatina allo SMAU di Milano. Vogliamo migliorare davvero la qualità del nostro PC? Prendiamoci un monitor di qualità! Il monitor è uno dei componenti che durano di più in un computer moderno: se è vero che processore, memoria e dischi fissi diventano rapidamente obsoleti e necessitano di (relativamente) rapidi aggiornamenti, il monitor può facilmente sopravvivere anche a un paio di rinnovamenti totali del PC... Quindi perché impuntersi sul risparmio e rovinarci la vista quando magari con una cifra di poco superiore a quella stabilita possiamo entrare in possesso di un modello di marca con buone caratteristiche? Ovviamente non è intelligente giocare al risparmio sui nostri occhi, come chiunque può facilmente comprendere. In questa ottica è tassativo prendere almeno un 17 pollici o magari un 19 che permette con una spesa non eccessiva di cambiare in meglio il nostro PC di parecchio. Ricordiamoci che più alta è la frequenza verticale, più stabili saranno le immagini visualizzate dal monitor e meglio staranno i nostri amati occhi!

PROCESSORE

- Sistema ideale: Athlon 950 **L. 1.585.000**
- Sistema medio: Athlon 750 **L. 485.000**
- Sistema base: Celeron PPGA 533 MHz **L. 260.000**

Il processore Athlon a 1000 MHz rimane ancora troppo costoso mentre il 950 continua a deprezzarsi gradualmente. Manteniamo l'Athlon 750 nel sistema medio e anche il Celeron a 533 MHz per il sistema economico. Tutto sommato nessuna grande novità

SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS K7V **L. 429.000**
- Sistema medio: Biostar M7MKE **L. 285.000**
- Sistema base: SOYO SY-7IWB **L. 205.000**

L'evoluzione della famosa Asus K7M prevede utili miglioramenti e la solita qualità di sempre, una scelta senza potenziali inconvenienti. Le schede SOYO e Biostar sono ottime alternative in caso di budget inferiore.

MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB PC133 **L. 759.000**
- Sistema medio: 128 MB **L. 355.000**
- Sistema base: 64 MB/96 MB **L. 180.000**

Questo mese c'è stato un leggero rincaro dei moduli da 256 MB PC133. La configurazione tipica per non avere problemi è quella con 128 MB di RAM, saliamo a 256 se vogliamo il massimo della tranquillità mentre possiamo scendere a 64 se vogliamo risparmiare qualcosa e lavorare comunque bene.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede con processore GeForce2 GTS **L. 650.000**
- Sistema medio: TNT 2 Ultra/Voodoo 3 3000/Matrox G400 MAX **L. 300.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L. 230.000**

Prosegue il calo dei prezzi delle GeForce GTS, che si avvicinano sempre più al mezzo milione.. TNT2 e 3Dfx rimangono le scelte migliori nel sistema medio, anche se ormai si può trovare una GeForce primo modello a poco più di 400 mila e iniziamo trovare le GeForce 2 MX, dalle grandi prestazioni e piuttosto economiche. Ricordiamoci che le GeForce possono a volte costringere il giocatore a "faticare" un po' per far funzionare correttamente alcuni giochi.

LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale DVD-ROM 16x Pioneer e masterizzatore Plextor 12x10x32x IDE **L. 1.050.000**
- Sistema medio DVD-ROM 10x Pioneer **L. 300.000**
- Sistema base CD-ROM 50x **L. 100.000**

DVD 16x e masterizzatore Plextor 12x. il massimo per il nostro sistema ideale! Un ottimo DVD 10x per il sistema che ci piacerebbe avere. . e un normalissimo lettore CD ROM per il sistema minimo. Alternative di marca a prezzi simili sono comunque valide, stiamo lontani dai masterizzatori troppo economici.

MONITOR

- Sistema ideale. Nokia 445ZA 21" **L. 2.300.000**
- Sistema medio. Samsung 17" 700IFT "Flatron" **L. 810.000**
- Sistema base· 15" **L. 300.000**

Il Nokia da 21 pollici è un ottimo monitor senza voler spendere cifre assurde, inoltre l'assistenza della casa è ottima, particolare da non sottovalutare. Nel sistema medio, grazie alla discesa generale dei prezzi degli altri componenti, rimane il Flatron da 17 pollici, molto bello, pensando ai nostri poveri occhi provati da ore e ore di gioco.

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale SoundBlaster Live! Platinum **L. 460.000**
- Sistema medio: SoundBlaster Live! 1024 OEM **L. 125.000**
- Sistema base: SoundBlaster PCI 128 **L. 125.000**

In mancanza di nuove proposte sul mercato (da parte di chi sarebbe bello saperlo) la Live! Platinum rimane la migliore scheda per un uso casalingo, perfetta per i giochi. Il modello senza i connettori digitali è comunque un'ottima scelta e pensiamo sia adatta anche al sistema di classe economica: avendo qualche soldo da spendere perchè tenersi una PCI 128?

CASSE

- Sistema ideale Creative DesktopTheatre 5.1 **L. 500.000**
- Sistema medio· PCWorks FourPointSurround **L. 125.000**
- Sistema base: Creative CSW20 **L. 40.000**

Una buona scheda audio vuole casse adeguate - e il Creative Desktop Theatre è il meglio che possiamo trovare in giro. Costano un po', ma la qualità del suono digitale ci ripaga ampiamente. Tutto questo vale solo se possiamo esagerare col volume, in caso negativo sarebbe inutile spendere tanto se siamo costretti a usare quasi sempre le cuffie.

DISCO FISSO

- Sistema ideale Quantum Atlas V, 36.7 GB SCSI **L. 1.600.000**
- Sistema medio IBM DTLA-307030, 30 GB EIDE **L. 465.000**
- Sistema base: Quantum Fireball 15 GB EIDE **L. 225.000**

Confermiamo il disco Quantum per il sistema ideale, ma anche i nuovi IBM EIDE da 45 GB (a un terzo del prezzo) sembrano davvero interessanti. In un sistema medio vediamo più che bene un buon disco da 30 GB mentre per il sistema minimo 15 GB sono, ammettiamolo, più che sufficienti.

MOUSE

- Sistema ideale· Microsoft IntelliMouse Explorer **L. 115.000**
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB **L. 35.000**
- Sistema base· Il mouse compreso nella confezione del nostro PC

L'intellimouse Explorer di Microsoft rimane il mouse dei sogni di tutti i giocatori, anche grazie al sistema ottico che lo fa funzionare, privo di pallina e quindi esente dai difetti meccanici dei mouse normali. Se non siamo proprio costretti a tenerci il mouse incluso con il PC (evitiamolo quando possibile!) è bene procurarsi un mouse di buona marca, per esempio un Logitech.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 9.430.000 (limite 9.448.000)

Sistema medio: L. 3.210.000 (limite 3.285.000)

Sistema base: L. 1.630.000 (lim. 1.665.000)

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro. un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati.

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici

6 La sufficienza Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale.

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia, non scherziamo

2 Peggio di "tre" Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, piu divertente dei concorrenti Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

GIOCO DEL MESE
Giochi per il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell ' evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 256 si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Shogun Total War* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**

VERDETTO: Senza scheda 3D sarà Ci muoveremo un po' troppo lentamente sul campo di battaigia.

■ Sistema **P300 64 MB RAM, GeForce 2**

VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora possiamo conquistare il Giappone!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Simulatori di volo, simulatori spaziali, simulatori di sottomarino e tutto quello che viene simulato su computer!
Gioco preferito: *Icewind Dale*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi di strategia a turni e giochi di ruolo Non disdegna gli sparatutto 3D, anzi, li adora (un po' troppo...)!
Gioco preferito: *Diablo 2*

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Strategici e sparatutto 3D Ultimamente è preda del vecchio rock and roll dei gloriosi Kiss
Gioco preferito: *Kiss Psychocircus*

DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: L unico grafico piu bravo dei collaboratori a giocare avventure, sparatutto e giochi di ruolo
Gioco preferito: *Asheron's Call*

FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Avventure di tutti i tipi e ambientazioni Il suo motto è "meglio *Monkey Island* oggi e *Galleon* domani"
Gioco preferito: *Monkey Island*

YURI ABIETTI
Specializzato in: L'insana passione per "Guerre Stellari" lo ha portato sulla via della perdizione per i simulatori spaziali
Gioco preferito. *Star Trek Armada*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Giochi di calcio Alessandro ha giurato a sé stesso di vincere il Campionato con ogni gioco di calcio!
Gioco preferito: *EURO 2000*

MADE IN ITALY

Il secondo gioiello a due ruote dell'italiana Milestone stupisce il mondo!!

E' con un pizzico di orgoglio che Giochi per il Mio Computer presenta la prova completa in esclusiva di *Superbike 2001*. Non solo perché è il miglior simulatore di guida a due ruote, e non solo perché la grafica di questo gioco ci ha fatto rimanere a bocca aperta per il suo realismo - sarebbe meglio dire *foto*realismo. Ma anche e soprattutto perché si tratta di un capolavoro pensato, creato e realizzato nella nostra penisola. Negli ultimi quindici anni tantissimi programmatori del nostro paese hanno cercato di sfondare in questo ambiente, ma solo pochi ci sono riusciti, e i ragazzi della Milestone sicuramente sono tra questi.

Oltre alle meraviglie di *Superbike 2001*, nelle prossime pagine troviamo le prove di *Star Trek Voyager: Elite Force*, l'ennesimo gioco ispirato alla popolare serie televisiva, in particolare alla astronave capitanata dall'inossidabile Kathryn Janeway. Si tratta di un eccezionale sparatutto 3D in cui dovremo affrontare livelli pieni di Borg, ma anche di enigmi da risolvere con cervello e Tricorder, oltre che con il solito Phaser! Infine, gli appassionati di giochi di ruolo potranno ritrovare un titolo che ricorda i "vecchi tempi": non si può certo dire che *Wizards & Warriors* brilli per le qualità grafiche, ma senza dubbio ci aspettano decine di notti insonni alla ricerca della leggendaria spada Mavin.

E quale modo migliore di passare il tempo, in attesa di un inverno ricco di giochi di ruolo come *Baldur's Gate 2*, il nuovo *Pool of Radiance* e *Neverwinter Nights*?

Paolo Paglianti
ppaglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Superbike 2001 84
Star Trek Voyager 92
Carmageddon TDR 96
Aiken's Artifact 100
NHL 2001 102
Cue Club 106
Wizards & Warriors 108
Resident Evil 3 110
Millennium Chess 114
Ultimate Golf 116
King's Quest VII 118
Gromada 120

FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Una sfera bianca con pentagoni neri, due reti e 22 giocatori. I giochi di calcio sono il suo pane quotidiano
Gioco preferito:
FIFA 2000

MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" ma al momento preferisce le battaglie navali
Gioco preferito:
Fleet Commander

LUCA SPINELLI
Specializzato in: I giochi di ruolo sono la passione del nostro Luca. Di giorno lavora sui picchiaduro, ma di notte gioca con i GdR
Gioco preferito:
Final Fantasy VIII

SIMONE BECHINI
Specializzato in: Tutto ciò che ha ruote e corre su pista, preferibilmente con un volante e dei concorrenti da battere
Gioco preferito:
F1 2000

NEMESIS
Specializzata in: Nemesis gioca a tutti i giochi, ma preferisce le avventura punta e clicca, i giochi di ruolo e *Quake 3 Arena*
Gioco preferito:
Atlantis II

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Non ha genere preferito, ma un paese di provenienza. Primoz vuole solo giochi dal Sol Levante o a due ruote
Gioco preferito:
Superbike 2000

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo in stile giapponese, e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo!
Gioco preferito:
Final Fantasy VIII

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

SUPERBIKE 2001

I motori delle due ruote più potenti ed entusiasmanti del mondo sono tornati di nuovo a rombare!

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Per far cadere qualche goccia a Laguna Seca non è necessario dover ricorrere alla danza della pioggia. Con *Superbike 2001* è possibile far piovere anche in mezzo al deserto.

SFRECCIARE AL RALLENTATORE

La moviola di *Superbike 2001* non si limita certo a rivestire un ruolo secondario nel gioco. D'altra parte con una grefica così spettacolare è più che piacevole soffermarsi a rivedere ogni singola fase di gare. In ogni momento potremo così mettere in pausa il gioco e rivedere da diverse inquadreture l'intera corsa di ogni pilota. È addirittura possibile far apparire in sovrimpressione i grefici della telemetria per analizzare in modo ancor più minuzioso il comportamento della moto.

COS'É la bellezza? Difficile a dirsi. Per alcuni, semplicemente, è ciò che piace. Altri, invece, non si accontentano, e cercano di stabilire delle regole per determinare un concetto universale di bellezza. Nel secolo scorso, per esempio, lo studioso dell'arte Winkelmann stabilì come canone estetico il Laocoonte, statua che rappresentava il sacerdote di Apollo divorato da due enormi serpenti sulla spiaggia antistante Troia, come ci racconta Omero nei primi libri dell'Iliade. Allo stesso modo, noi che ci occupiamo di videogiochi dobbiamo

SFIDE ALL'ULTIMA STACCATA

Oltre a consentire di esibirsi in gare mozzafia to con altri giocatori collegati in rete, *Superbike 2001* offre anche a chi di computer ne ha soltanto uno, la possibilità di dividere lo schermo in due sezioni così da permettere ad altrettanti giocatori di sfidarsi contemporaneamente sullo stesso PC. La ridimensionata prospettiva di gioco non risulta in ogni caso penalizzata, il pilota gode di una chiara e ampia visuale del tracciato che consente di decidere le traiettorie con largo anticipo.

stabilire dei canoni di bellezza ai quali fare riferimento per giudicare un titolo nella maniera più obbiettiva possibile. Se ci è consentito fare un paragone con l'arte, allora, *Superbike 2001* non è solo il Laocoonte dei giochi di guida, ma anche un esempio da seguire per tutti coloro che realizzano videogiochi.

Prima di continuare con le sviolinate, che saranno parecchie, perché il gioco lo merita davvero, è meglio specificare subito una cosa: *Superbike 2001* non è certamente un titolo rivoluzionario rispetto al precedente, uscito nella scorsa primavera. Si tratta sostanzialmente di un'evoluzione volta a migliorare alcuni aspetti del gioco, inserendo nuove interessanti opzioni e aggiornando i dati statistici alla stagione in corso. Complessivamente, però, questo nuovo titolo si dimostra superiore in più di un aspetto a *Superbike 2000* e quindi, se siete appassionati di questo genere, vi consigliamo comunque di acquistarlo.

Fatta questa doverosa precisazione, di *Superbike 2001* non si può che parlare in termini lusinghieri. Forti dell'esperienza di altri giochi di guida (oltre ai precedenti titoli *Superbike*, ricordiamo anche la serie *Screamer*) gli italianissimi sviluppatori della Milestone hanno realizzato l'ennesima pietra miliare nella storia dei videogiochi. Se un gioco di guida deve offrire emozioni e senso della velocità, con un giusto mix di realismo e un livello di difficoltà bilanciato, *Superbike 2001* lo fa. Lo studio fatto alle spalle di questo titolo si nota nel fatto che è difficile trovare difetti clamorosi ma, al contrario, si hanno a disposizione tutti gli elementi che permettono di vivere l'esperienza di una gara di superbike nella migliore maniera possibile.

"Di *Superbike 2001* non si può che parlare in termini lusinghieri"

Prima e dopo ogni gara saremo circondati da bellissime ragazze.

Innanzitutto, le moto. Le sette sorelle protagoniste del mondiale 2001 sono presenti in tutta la loro bellezza, compresa la novizia Bimota SB8R, che va a infoltire ulteriormente la rappresentativa di case italiane. Basterebbe un altro marchio di casa nostra (che so, una Vespa Piaggio Superbike) e la sfida Italia - Giappone sarebbe finalmente equilibrata. I bolidi disponibili, comunque, sono tutti quelli della stagione in corso, per cui troveremo anche la bellissima Honda VTR 100 - SP e le versioni 2001 delle varie Ducati, Suzuki e via dicendo.

IL RITORNO DELLO STILE FELPATO

Una delle novità offerte in *Superbike 2001* è rappresentata dall'introduzione della pioggia: se nei precedenti episodi il giocatore poteva al massimo esibirsi su una pista umida, ora avrà l'opportunità di cimentarsi con un vero e proprio acquazzone. L'atmosfera è in questi casi cupa e tenebrosa, la paura di cadere cresce vertiginosamente e la visibilità si riduce ai minimi termini. In *Superbike 2001* tutto questo è stato riprodotto egregiamente. le gocce cadono dal cielo per poi posarsi sul cupolino della moto mentre gli altri concorrenti oltre a riflettersi sull'asfalto bagnato alzano fastidiose nuvole d'acqua. In tali situazioni la scivolata è all'ordine del giorno e se non vogliamo tuffarci nella prima pozzanghera non rimane che adottare uno stile di guida morbido e pulito, insomma, "felpato".

Nessun'altra simulazione di guida è attualmente in grado di offrire una riproduzione dei circuiti così fedele e fotorealistica.

DALLE DUE ALLE QUATTRO RUOTE

Duranta la nostra visita presso gli uffici dalla Milastone, è amarsa l'asistenza di un secondo progatto, non ancora ultimato, avviato in concomitanza con *Superbika 2001*. Gli svilluppatori non hanno voluto sbottonarsi ultariormenta, ma il loro daside-rio di tornare a svilluppare un nuovo gioco di corsa automobilisticha, dopo il tanto glorioso quanto datato *Screamer*, è apparso evidente. Insomma, potrammo ancha sbagliarci, ma a quanto pare alla Milastone qualcosa di grosso bolla in pentola. Sa poi si tratti di una simulazione automobilistica questo non è ancora dato saparlo in ogni caso, si sa, la speranza è l'ultima a morire...

NON SOLO PER SUPERPILOTI

In *Superbike 2001* esordiscono due nuove supermoto: la Honda VTR 100 SP-W e la Bimota SBBR. Prestazioni altrettanto incredibili sono alla portata anche delle altre motociclette offerte dal gioco.

Marca: Suzuki
Modello: GSX-R750
Cilindrata: 749 cc
Potenza: 160 CV
Velocità massima: 313 Km/h

Marca: Yamaha
Modello: YZF-R7
Cilindrata: 749 cc
Potenza: 160 CV
Velocità massima: 305 Km/h

Marca: Aprilia
Modello: RSV 1000
Cilindrata: 996 cc
Potenza: 150 CV
Velocità massima: 305 Km/h

Marca: Bimota
Modello: SBBR
Cilindrata: 996 cc
Potenza: 161 CV
Velocità massima: 300 Km/h

Marca: Ducati
Modello: 966 RS 2000
Cilindrata: 996 cc
Potenza: 163 CV
Velocità massima: 305 Km/h

Marca: Honda
Modello: VTR 1000 SP-W
Cilindrata: 999 cc
Potenza: 165 CV
Velocità massima: 302 Km/h

Marca: Kawasaki
Modello: ZX-7RR
Cilindrata: 996 cc
Potenza: 158 CV
Velocità massima: 300 Km/h

La cura prestata nella realizzazione delle moto è davvero notevole. La ricchezza dei dettagli e la precisione del modello meccanico le rende molto belle da vedere e da guidare. Sponsor, riflessi, leve e catene in movimento: le moto di *Superbike 2001* sono esattamente come sono nella realtà. D'ora in poi sarà molto difficile notare dei significativi miglioramenti per quanto riguarda la grafica, perché, in effetti, più in là c'è solo la realtà virtuale generata da Matrix! Quello che si nota immediatamente guidando le varie motociclette è che ognuna di esse ha un comportamento diverso in pista, per cui, piuttosto che della moto migliore, è giusto parlare della moto che si adatta di più al proprio stile di guida. Non solo, le possibilità di vittoria dipendono anche dal tipo di circuito che si sta affrontando e dalle condizioni climatiche Per esempio, è chiaro che la potentissima Honda avrà pochi rivali sul velocissimo circuito di Hockenheim, mentre per cercare di vincere sul tortuoso tracciato di Sugo sarà meglio puntare su una più maneggevole Ducati Nel corso di una stagione, comunque, ci troveremo a dover correre sempre con la stessa moto, cercando di adattarci alle condizioni di gara Un aspetto che ha sicuramente subito delle modifiche, a questo proposito, è la giocabilità. Sebbene i livelli di difficoltà più elevati siano ancora riservati a coloro che hanno il "motore" nel sangue, anche tutti quelli che hanno meno tempo da dedicare al gioco potranno avere le loro belle soddisfazioni.

La guida, infatti, è diventata leggermente più semplice, soprattutto perché è più facile "leggere" il comportamento della moto in pista, arrivando a capire quando stia partendo il retrotreno con un anticipo sufficiente per adottare delle contromisure. Per questo, le cadute sono meno frequenti di quanto ci si aspetti. Inoltre, le concitatissime fasi di gara hanno un equilibra-

Dopo esserci schiantati contro un muro a 300 Km/h potremo miracolosamente rialzarci e ripartire in sella alla nostra moto.

to sistema di gestione degli impatti, per cui non è sempre vero che al minimo contatto si debba inesorabilmente cadere. Le gare, insomma, sono diventate più semplici e divertenti, senza per questo risultare meno impegnative. Tutto questo discorso non vale però per il livello di difficoltà più elevato: è lì che i "motard" tradizionali della serie Superbike dovranno dimostrare di avere il "manico", affrontando delle gare impegnative al punto che, tutto sommato, un vero giro in pista su una Kawasaki da corsa non dovrebbe presentare particolari sorprese.

Un'altra piacevole novità è costituita dall'introduzione di tre nuovi circuiti, tra cui Imola. Ancora una volta, la curatissima realizzazione grafica di *Superbike 2001* trova conferma di sé. Tutti i tracciati sono identicamente uguali alla realtà, sia graficamente che topograficamente. In sostanza, troveremo al posto giusto, del colore giusto, delle dimensioni giuste e col dislivello giusto tutto quello che c'è in ogni autodromo. Meglio di così ..

Da questo punto di vista va specificato che qualche modifica rispetto ai tracciati dell'ultimo titolo è stata fatta, per cui se per *Superbike 2000* lo scarto rispetto alla realtà era di circa un metro, ora possiamo dire che le differenze sono state azzerate. Inoltre, una

A CAVALLO DI... 150 CAVALLI!

Guidare una moto da oltre 150 CV non è certo un'impresa facile ma grazie a *Superbike 2001* è ora diventata un'esperienza accessibile a tutti. Gli sviluppatori della Milestone hanno infatti dovuto fare i salti mortali per consentire anche ai neofiti di apprendere i segreti di queste belve a due ruote. Oltre a offrire una giocabilità notevolmente migliorata rispetto ai suoi predecessori, *Superbike 2001* nella modalità pratica offre infatti due aiuti particolarmente istruttivi. Una barra tricolore posta ai piedi dello schermo indica in tempo reale il margine di sicurezza che caratterizza ogni situazione di guida mentre una descrizione approfondita arricchita da riprese aeree del circuito permettono al giocatore di studiare i punti nevralgici di ogni tracciato. Insomma, Milestone ci offre il kit per diventare dei piloti perfetti, ora starà a noi saperlo sfruttare nel migliore dei modi, evitando innanzitutto di schiantarci a trecento all'ora contro le balle di paglia poste a bordo pista.

Trasparenze e riflessi conferiscono ai modelli tridimensionali delle moto un aspetto più che verosimile.

Potremo rivolgere gestacci e imprecazioni agli altri concorrenti.

ATTENZIONE: ATTRAVERSAMENTO FORMICHE

In *Superbike 2001* è addirittura possibile intravedere ogni singolo filo d'erba che a bordo pista va a comporre il manto erboso. Allo stesso modo, il pilota può addirittura distinguere i sassolini che amalgamati nel catrame costituiscono l'asfalto del tracciato. Il bello di tutto questo è che grazie a un semplice accorgimento la fluidità del gioco non viene assolutamente penalizzata: l'alta definizione del terreno è infatti riservata esclusivamente alle immediate vicinanze del pilota così da non appesantire eccessivamente il lavoro richiesto al processore.

nuova tecnologia di visualizzazione delle texture (chiamata Atomizer) permette di ottenere un superlativo livello di dettaglio a distanza ravvicinata, diminuendolo man mano che l'occhio non sarebbe più in grado di percepirlo. Questo sistema, assolutamente invisibile grazie a un'ottima gestione dei passaggi da una superficie all'altra, consente di ottenere una grafica migliore pur gravando di meno sul processore, guadagnando quindi anche in velocità e risoluzione..

Il grande charme di *Superbike 2001*, comunque, è nel suo acme: la pista. Ogni volta che si mettono le proprie ruote virtuali sul tracciato, il gioco riesce a dare sensazioni positive e appaganti. La notevole sensazione di velocità rende ogni curva una prova da superare, calando i giocatori nella tuta di un vero biker. Si possono passare ore a provare e riprovare sullo stesso tracciato, anche da soli, cercando di battere sé stessi tornata dopo tornata, migliorando traiettorie, inserimenti e modulazione del gas. Un gioco di guida vero, insomma, che fa del realismo a 360° uno dei suoi punti di forza. Il sonoro, per esempio, è qualcosa d'incredibilmente ben studiato. La moto "parla" col pilota, esprimendosi in quel linguaggio di grida acute e cupe che i motociclisti conoscono bene e che noi, alla guida dei bolidi di *Superbike 2001*, dovremo imparare ben presto, se vogliamo ottenere il massimo. Molto realistici, inoltre, sono i movimenti

Guidare in prima persona consente al giocatore di assaporare un coinvolgimento incredibile.

QUANDO LA MOTO È FAI DA TE

Le messa e punto di una moto non richiede di perdersi in un'infinità di interventi meccanici come invece nel caso delle quattro ruote. L'assetto aerodinemico è per esempio uno di quegli aspetti che nei box di un teem Superbike non vengono neppure presi in considerazione. Ciononostante, la ragolezione delle sospensioni, la scelta dei rapporti del cambio e delle gomme, in une gara motociclistica, rivestono un ruolo vitale che possono mettere in serio pericolo l'incolumità fisica del pilota, oltre a influenzare l'esito delle competizione. *Superbike 2001* inoltre non si limite e offrira el giocatora piena libertà di intervento sull'essetto della moto, ma consente anche di enelizzara il comportamento della moto visuelizzando contemporaneemente gli utili grafici della telemetria el rapley.

del pilota in sella alla moto e gli incidenti, che gli sviluppatori hanno realizzato avvalendosi dell'aiuto di un gruppo di stuntmen. Parlare di difetti per *Superbike 2001*, invece, è abbastanza difficile. In effetti, come detto inizialmente, siamo di fronte a uno dei titoli di guida più belli mai realizzati. Dal punto di vista tecnico è inappuntabile. Semmai, si potrebbero pensare delle modalità di gioco innovative per eventuali episodi successivi. Ad esempio, perché non inserire anche le moto del campionato mondiale Supersport, che corrono sugli stessi circuiti?

"Un gioco di guida vero, che fa del realismo a 360° uno dei suoi punti di forza"

Oppure, perché non prevedere una modalità carriera nella quale si parte con un team di scarso valore per poi arrivare a lottare per il titolo? Anche delle gare con degli scenari particolari (per esempio: essere quinti a tre giri dalla fine e dover arrivare primi) garantirebbero a questo bellissimo gioco una longevità ancora maggiore. *Superbike 2001* è senza dubbio un capolavoro. Il fatto di essere un gioco di motociclismo, però, non lo mette in competizione diretta con giochi di Formula 1, come *GP3*, e questo, per Geoff Crammond e compagni, è una fortuna. *SB2001*, infatti, rappresenta il prodotto che tutti i giocatori del mondo vorrebbero vedere per il loro genere preferito. Grafica sublime, cura nei dettagli, precisione del sistema di controllo. Un gioco realizzato rispettando coloro che lo dovranno acquistare, che non tradisce e non lascia delusi.

Sarebbe bello che tutti i titoli per PC avessero questa qualità, anche se per ottenere risultati simili occorre moltissimo lavoro, e, a volte, sono le stesse case produttrici ad accontentarsi di prodotti non certo stupefacenti. Tuttavia, nell'universo di giochi di guida che popola i nostri computer, *Superbike 2001* si erge con la maestosità e l'eleganza di un originale greco in mezzo a tante imitazioni romane.

GMC IN BREVE

Superbike 2001 è:
- Graficamente insuperabile
- Equilibrato nella giocabilità
- Ben pensato

Superbike 2001 non è:
- Rivoluzionario
- Un arcade senza pretese
- Vario nelle modalità di gioco

■ Casa EA Sports ■ Sviluppatore Milestone ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P233, 32MB ■ Sistema Consigliato PIII 500, 128MB, scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Schermo diviso, Lan, modem ■ Internet www.ea.com

IN ALTERNATIVA...

GP 500, Ott 99 8 — Un valido gioco con la licenza del motomondiale, anche se non così entusiasmante

Superbike 2000, Mar 00, 9 — Il titolo precedente si conferma ottimo, anche se perde rispetto a *SBK2001*

La serie *Superbike* è ormai arrivata a un passo dalla perfezione. Tanto di cappello a chi ha pensato e realizzato un simile capolavoro.

GRAFICA	10	GIOCABILITÀ	9
SONORO	9	LONGEVITÀ	8

9

GENERE: SPARATUTTO

STAR TREK

"Star Trek" come nessuno l'ha mai visto prima: imbracciamo il fucile faser e lanciamoci nell'avventura.

Ecco alcune scene di scontri diretti tra giocatori, godibili sia attraverso un collegamento Internet sia localmente in solitario.

LA SERIE TELEVISIVA

"Star Trek Voyager" è stata inizialmente accolta con un tiepido interesse da parte del fan americani, interesse che poi è cresciuto con la fine della seconda stagione e l'inizio della terza. Attualmente negli Stati Uniti stanno trasmettendo le puntate relative alla sesta stagione che, presumibilmente, sarà anche quella conclusiva. In Italia Voyager viene trasmesso con alterne fasi di regolarità (e principalmente di notte) dalla RAI, che ne ha immediatamente acquisito i diritti. Speriamo che la coerenza prenda il sopravvento in modo che anche i non anglofoni possano sapere come andrà a finire il viaggio di questi simpatici personaggi dispersi nello spazio.
uzioni più elevate mostra tutto il suo splendore.

UNO Star Trek Voyager è l'ultima serie nata in casa Paramount, dopo la serie "classica", "The Next Generation" e "Deep Space Nine". La piccola nave di classe Intrepid da cui questa saga prende il nome viene appositamente realizzata per manovrare agevolmente nelle "badlands", una zona dello spazio profondo molto pericolosa e ricca di anomalie e scariche energetiche che distruggerebbero vascelli più grandi e lenti, e la sua missione è proprio quella di infiltrarsi in quei territori per catturare una nave di ribelli della Federazione, i cosiddetti Maquis, che non riconoscono il trattato di pace con i Cardassiani, alieni imperialisti e arroganti, e continuano a combatterli sulle terre di confine. Il capitano della Voyager, Kathryn Janeway, è una donna risoluta e decisa e sceglie personalmente un equipaggio di tutto rispetto per questa prima pericolosa missione. Purtroppo, però, le cose non vanno come previsto (d'altronde, molto raramente succede): la nave Maquis e la Voyager vengono trasportate da un'intelligenza aliena nel quadrante Delta, a settantamila anni luce dallo spazio della Federazione. I due equipaggi si uniscono e collaborano tra di loro per cercare un modo che li faccia tornare a casa, talvolta scendendo a gravi compromessi con le direttive federali sanno, infatti, che se non trovano un sistema alternativo per arrivare rapidamente nel quadrante Alpha (una nuova tecnologia, un passaggio dimensionale, o qualcosa di simile), a massima velocità di curvatura ci metteranno oltre settant'anni per rivedere la cara e vecchia Terra.

Questa è la trovata che i produttori e gli sceneggiatori della serie hanno messo in campo, una trovata geniale

I nostri compagni sono tenuti prigionieri dai Borg dietro a questi insuperabili campi di forza. Notare il livello di dettaglio negli effetti e nella ricostruzione fedele degli ambienti.

VOYAGER ELITE FORCE

Attraversando i livelli di *Star Trek Voyager - Elite Force*, troveremo decine di "citazioni" dagli episodi di tutte le serie

STAR TREK VOYAGER SU INTERNET

Potremo andare a visitare il sito della Raven Software all'indirizzo **www.ravensoft.com**, e all'interno del sito potremo leggere la pagina dedicata a questo titolo nella sotto-cartella **www.ravensoft.com/eliteforce** oppure il sito ufficiale a **www.eliteforce.net**, o ancora il sito ufficiale della Activision alle coordinate **www.activision.com**. Per quanto riguarda la serie, invece, è certamente consigliabile visitare il sito ufficiale della Paramount, all'indirizzo **www.startrek.com**, che contiene, ovviamente una pagina dedicata a Voyager.

Uno dei nostri compagni, come si può visualizzare in alta risoluzione. Tutti i personaggi della serie sono somiglianti e realizzati con molta cura per i dettagli.

anche se, ovviamente, non particolarmente innovativa da un punto di vista narrativo. È pur tuttavia geniale perché, sempre mantenendo intatto lo "spirito" di Star Trek e tutti gli elementi che i fan hanno imparato ad amare nel corso di lunghi anni, amplia ancora maggiormente i confini narrativi degli episodi, tornando a un senso dell'esplorazione e a una decisione di carattere nei personaggi che ricorda molto da vicino i primi episodi con Kirk e compagni. Ed è proprio per questo motivo che Activision ha avuto modo di realizzare qualcosa che, fino a poco tempo fa, sarebbe stato considerato assurdo: uno sparatutto tridimensionale in prima persona ambientato nell'universo di Roddenberry.

Gli sviluppatori della Raven Software, infatti, hanno lavorato a stretto contatto con i produttori della Paramount per creare una storia convincente che giustificasse una scelta di genere altrimenti piuttosto dubbia: sulla Voyager viene creata una "Elite Force" di combattenti specializzati per combattere le minacce ignote del quadrante Delta e, soprattutto, per affrontare un'eventuale battaglia con i Borg. Ed è infatti da uno scontro (simulato) con questi terrificanti cyborg che inizierà la nostra avventura, grazie a un'arma particolare inventata da Sette di Nove, una splendida ragazza ex-Borg che fa ora parte dell'equipaggio della Voyager.

Il sistema grafico è quello di *Quake III Arena* e gli sviluppatori lo hanno utilizzato appieno, sfruttandone tutte le capacità in quanto a effetti speciali e a malleabilità. Muoversi ad alta risoluzione in una base aliena, sulla Voyager stessa o nei claustrofobici corridoi di una nave Borg è davvero spettacolare e realistico come non mai. Impersonando uno di questi soldati scelti, avremo a nostra disposizione una serie di armi standard della Federazione (come il faser, il fucile faser o l'I-Mod, o "Infinity Modulator" creato da Sette di Nove) nonché altre più strane ed esotiche, come un mitra utilizzato da un gruppo di pirati spaziali o una strana arma a raggi aliena. Nella modalità a un giocatore non sono previsti "bonus" particolari, un elemento molto caratteristico di questo genere. L'unico aspetto del gioco che ricorda questa caratteristica è un determinato tipo di

IL DOPPIAGGIO

I personaggi all'interno del gioco, con la strana eccezione di Sette di Nove, sono stati tutti doppiati dagli attori originali del cast (Kate Mulgrew, Roxanne Dawson, Robert Beltran, Robert Duncan McNeill, eccetera). Al momento attuale non sappiamo se una simile operazione (peraltro molto auspicabile) verrà condotta con gli attori che si occupano della serie in Italia, durante la fase di localizzazione.

Uno degli alieni che abbiamo combattuto finora ci spiega che c'è stato un terribile malinteso. Mai fidarsi delle apparenze quando si tratta di "Star Trek"!

Il capitano Klingon è seduto sulla poltrona in plancia e solo camminando lentamente senza far rumore potremo passargli alle spalle senza far scattare l'allarme.

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo *Star Trek Voyager* sul nostro PC

■ Sistema **Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, TNT2**

VERDETTO: Abbassando la risoluzione video l'azione e la fluidità sono assicurate.

■ Sistema **Pentium II 300 MMX, 128 MB RAM, GeForce**

VERDETTO: La grafica a risoluzioni più elevate mostra tutto il suo splendore.

L'ESPERIENZA

Una delle peculiarità del sistema di AD&D è certamente l'algoritmo con cui vengono assegnati i punti esperienza, che permette a un mostro relativamente innocuo come una Mummia di valere molto di più di una terrificante Shattered Soul. Consoliamoci pensando che dovremo affrontare le une e le altre.

"terminale", che incontreremo nelle varie missioni, in grado di ricaricare le armi o di curare rapidamente le nostre ferite.

Ogni livello è suddiviso a sua volta in sotto-sezioni, ognuna delle quali ha degli obiettivi di missione specifici che dovremo portare a termine. Tuttavia il sistema di gioco non è rigido e se abbiamo tralasciato un obiettivo o non siamo riusciti a raggiungerlo, questo non significa automaticamente che non potremo procedere verso i livelli successivi: in alcuni casi la storia prenderà una piega leggermente diversa, adattandosi alle nostre azioni o dandoci modo di riparare alle nostre mancanze successivamente. Tuvok, il vulcaniano capo della sicurezza sulla Voyager, ci farà, durante i filmati che portano avanti la trama, il "briefing" e il "debriefing" di missione, facendoci rendere conto del livello delle nostre performance. Questo, naturalmente, può anche aiutarci a decidere, all'inizio, con quale livello di difficoltà affrontare il gioco.

In *Star Trek Voyager: Elite Force* è estremamente importante parlare con tutti gli altri co-protagonisti della nostra squadra, nonché con gli altri personaggi presenti, come l'equipaggio della Voyager (doppiato da tutti gli attori originali del cast del telefilm) o come i misteriosi personaggi alieni che incontreremo nelle nostre missioni. Soltanto facendo attenzione alle informazioni che riusciremo a recuperare sarà possibile portare a termine tutte le missioni al meglio e scoprire lentamente la trama, con i suoi misteri e i suoi colpi di scena. Gli intermezzi narrativi tra le missioni, infatti, sono ben fatti e mantengono acceso l'interesse del giocatore. Una razza di alieni considerata ostile può rivelarsi improvvisamente un insieme di alleati che erano stati spaventati dalla nostra "invasione", mentre, analogamente, una persona di cui ci fidiamo potrebbe, per paura o convenienza, voltarci le spalle proprio nel momento

L'EQUIPAGGIO

Ecco alcuni dei nostri superiori con cui dovremo avere a che fare e ai quali dovremo fare rapporto alla fine di ogni missione.

Capitano Kathryn Janeway

Janeway è un capitano deciso e risoluto che ricorda un po', per carattere, il Kirk dei primi tempi, sebbene sia costruito con un maggiore spessore psicologico e con ovvi tratti personali femminili. È ovviamente la massima autorità a bordo della nave.

Comandante Chakotay

Il primo ufficiale della Voyager è un Maquis, un combattente per la libertà che ha lasciato la Flotta Stellare per combattere i Cardassiani al confine dello spazio federale, noncurante dei trattati di pace che erano stati stipulati tra i due governi. Al fianco di Janeway è un secondo in comando di prim'ordine.

Ingegnere Capo B'Elanna Torres

Anche Torres era una Maquis prima di diventare l'ingegnere Capo in sala macchine della Voyager. Janeway ha deciso di dare fiducia a questa scapestrata mezza Klingon e mezza umana, ed è stata ripagata con uno dei più creativi e geniali ingegneri della Flotta Stellare.

Capo della Sicurezza Tuvok

Questo vulcaniano di colore è un esperto combattente, un ottimo capo della sicurezza e svolge a bordo anche le mansioni di ufficiale tattico in combattimento. La sua mente analitica è di grande aiuto all'equipaggio e, soprattutto, alle decisioni difficili che deve prendere il capitano Janeway.

Sette di Nove

La più recente aggiunta all'equipaggio della Voyager è questa ex-Borg che grazie agli sforzi dell'equipaggio è riuscita a recuperare la sua individualità di essere umano. Le sue conoscenze scientifiche e tecniche, tuttavia, la rendono sempre un elemento prezioso e importante in qualunque situazione.

Alcune scene di intermezzo sulla Voyager che mostrano altri personaggi del cast principale ricostruiti digitalmente con dovizia di particolari.

più cruciale, mettendoci ulteriormente in difficoltà.

Il sistema di controllo viene gestito esattamente come in *Quake III*. Potremo scegliere se utilizzare soltanto la tastiera, un joystick o joypad o una combinazione di tastiera e mouse (che probabilmente si rivela essere la scelta più semplice e duttile in tutte le situazioni).

Potremo comunque configurare tutti i comandi da tastiera in modo da avere le azioni fondamentali a portata delle dita di una mano e non distrarci troppo. Quando un sistema di controllo è eccessivamente impegnativo, infatti, rovina inevitabilmente l'autentica sensazione di trovarsi "all'interno del gioco", di godersi le sue atmosfere e di identificarsi con il suo protagonista. Ma questo non è sicuramente il caso di *STVEF*, che, oltretutto, presenta un sistema intelligente di gestione delle armi e delle munizioni e una serie di tasti funzione che ci permettono di salvare o ricaricare la partita in corso, visualizzare i documenti in nostro possesso, usare oggetti o far apparire a schermo un aggiornamento continuo sui nostri obiettivi di missione.

L'ARMAMENTO DELLA FLOTTA

Ecco su quali terrificanti armi potremo contare durante le nostre pericolose missioni da "agenti speciali" dello spazio:

Pistola Faser

L'arma standard in dotazione a tutti gli ufficiali della Flotta Stellare. Le munizioni si consumano in fretta ma si ricarica anche piuttosto velocemente. La potenza, ovviamente, è molto limitata.

Fucile Faser

Una versione più potente del faser standard. Le munizioni sono limitate ma troveremo molto spesso terminali per ricaricare l'energia delle batterie.

Infinity Modulator

Quest'arma è stata realizzata apposta da Sette di Nove per combattere i Borg. Lancia energia a frequenze scelte casualmente in modo che i droni non possano adattarsi e subiscano il pieno danno da ogni colpo.

Arma Stasi

Quest'arma aliena è in grado di mettere in "stasi" l'avversario, infliggendogli danni e rallentandone le reazioni e i movimenti. Ha munizioni molto limitate.

Mitra dei pirati

Quest'arma potente e mortale viene utilizzata da un gruppo di pirati di varie razze che incontreremo nelle nostre avventure. Potremo farne uso ma le munizioni sono piuttosto poche, quindi dovremo essere parsimoniosi.

GIOCARE IN RETE

Star Trek Voyager: Elite Force **ci permette anche di giocare attraverso Internet, collegandoci con una serie di server dedicati per affrontare guerrieri "d'èlite" in tutto il mondo, in una serie molto varia e divertente di arene. Potremo anche provare questo tipo di scontro in solitario, utilizzando al posto degli altri giocatori umani una serie di "ologrammi" con diversi gradi impostabili di intelligenza artificiale, quindi senza necessariamente connetterci a Internet.**

Considerati gli elementi in gioco (il sistema di *Quake III* sfruttato in modo intelligente, i personaggi e le atmosfere dell'ultima serie di Star Trek, un mistero da risolvere e personaggi e situazioni nuove) non possiamo che considerare questo gioco un acquisto obbligato non soltanto per gli amanti del genere o per i fan della saga fantascientifica dell'Enterprise, ma per chiunque: non riusciamo a immaginare qualcuno che possa annoiarsi mentre striscia in un tubo di Jefferies, faser in pugno, alla caccia dei droni della collettività Borg che invadono la nave. La quotidianità sarà certamente meno stressante se passeremo ogni tanto qualche ora nei corridoi della Voyager!

GMC IN BREVE

Star Trek è:
- **Graficamente meraviglioso**
- **Giocabile e in spirito con la serie**
- **Dotato di tutti i pregi del sistema di *Quake III***

Star Trek non è:
- **Un gioco di "spare e ammazza" semplice**
- **Vario nei nemici e nelle armi come altri titoli concorrenti**
- **Adatto soltanto agli amanti del genere o ai fan di "Star Trek"**

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Activision ■ Sviluppatore Raven ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P 233 MMX, 64 MB RAM, Scheda 3D 8 MB ■ Sistema Consigliato PII 300, Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici OpenGL, Direct3D ■ Multigiocatore Internet ■ Internet www.ravensoft.com/eliteforce/

Un gioco di azione e di esplorazione basato su "Star Trek Voyager" e sul fantastico *Quake III: Arena*. Dobbiamo dire altro?

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

9

IN ALTERNATIVA...

Quake III Arena, Gen 00 **9** – Il gioco originale da cui la Raven Software ha tratto il sistema grafico per questo titolo

Deus Ex, Ago 00 **8** – Agenti segreti e multinazionali in un intrico spionistico nel prossimo futuro

GENERE: GUIDA

CARMAGEDDON: TDR 2000

Max Damage è tornato, forse meno trasgressivo ma più divertente che mai!

Nel nuovo *Carmageddon* potremo contare su bonus di tutti i tipi.

VERO campione di polemiche fin dal suo esordio, *Carmageddon* è riuscito a imporsi come uno dei giochi d'azione più originali degli ultimi anni, di quelli da amare o detestare senza compromessi. L'idea di scorrazzare su un bolide corazzato, cercando di arrotare persone e animali per guadagnare punti, aveva fatto urlare allo scandalo più di un benpensante, scatenando le furie censorie degli animi puritani. Oggi, mentre sulle nostre strade gli automobilisti muoiono come mosche e sui nostri monitor il sangue scorre a fiumi in titoli cruenti come *Soldier of Fortune*, la violenza gratuita non impressiona più di tanto; ci vuole ben altro che qualche smembramento per convincerci che un gioco vale il prezzo della confezione.

Le auto di TDR 2000 sono in grado di compiere acrobazie inverosimili, volando letteralmente in aria.

"Il modello fisico consente manovre inverosimili"

Per questo è naturale accogliere *Carmageddon TDR 2000* con un certo scetticismo: siamo disposti a indossare i perversi panni di Max Damage per la terza volta, sapendo già più o meno quello che ci aspetta? La risposta è un sorprendente sì, alla luce di un modello di gioco che si è evoluto fino a trasformarsi in un ingranaggio perfettamente oliato, che offre divertimento a piene mani.
Immaginiamo che i ricchi del pianeta Terra si siano stufati di condividere il caos urbano con il resto dell'umanità, e si siano rinchiusi in città fortificate, chiamate "Subates", per sfuggire alla gentaglia comune.

Non contenti di questo isolamento, per evitare che il disordine si propaghi nei loro paradisi artificiali, decidono di scatenare un bombardamento nucleare a tappeto nelle zone più popolose del pianeta. Ne risulta lo sterminio di massa dell'umanità, i cui superstiti si scoprono per la maggior parte orribilmente mutati dalle radiazioni. Le grandi città sono adesso popolate da zombie impazziti e circondate da altissime mura per impedire ogni tentativo fuga, e nel bel mezzo di questo scenario apocalittico entriamo in scena noi a bordo della nostra auto.

Per chi di noi non lo sapesse, dietro il marchio *Carmageddon* si cela un gioco di gare automobilistiche molto particolari, in

UN'AUTO PER TUTTE LE STAGIONI

Il parco macchine di *TDR 2000* è più vasto che mai. Oltre alla classica **Mark IV**, evoluzione della **Mark III** di *Carmageddon II*, potremo metterci alla guida di oltre una cinquantina di veicoli. Si va dai bolidi ultrasportivi alle auto di Formula Uno. Non mancano limousine, utilitarie e big-foot. Tra le scelte possibili, un enorme camion da miniera (così grande da occupare tutto lo schermo!) e un panzer. Ma potremo scegliere come vettura preferita anche una vasca da bagno con doccia! Ogni vettura presenta diverse caratteristiche di velocità, tenuta di strada e resistenza agli urti, per questo è importante scegliere quella che si adatta meglio al nostro stile e al tipo di sfida che ci aspetta.

Al primo checkpoint della gara l'ingorgo è assicurato: dimentichiamoci le buone maniere.

cui non occorre necessariamente arrivare prima degli altri concorrenti: basta sopravvivere fino alla fine. Mentre un cronometro scandisce l'inarrestabile conto alla rovescia, dobbiamo fare appello a tutta la nostra scaltrezza e prontezza di riflessi per raggiungere i vari checkpoint in tempo e raggranellare la maggiore quantità possibile di bonus e crediti per potenziare la nostra auto e avere l'opportunità di comprarne altre nelle missioni successive. La particolarità consiste nel fatto che tra i bonus in questione ci sono proprio i pedoni e gli animali che popolano densamente gli scenari, in percorsi irti di ostacoli degni dei più spericolati stunt-men. Il modello fisico, volutamente esagerato, consente manovre e acrobazie inverosimili, mentre gli scenari stessi sono una fonte inesauribile d'ispirazione, dando vita a una giocabilità sempre eccitante e spettacolare. Questa è l'intelaiatura del gioco, invariata sin dal titolo originale. *Carmageddon: The Death Race 2000* non fa altro che perfezionare l'idea, con un nuovo sistema grafico e una modalità multiplayer finalmente solida e ricca di opzioni. La modalità principale per il giocatore singolo è la Campagna, una serie di scenari in sequenza, ciascuno formato da varie missioni collegate, che narrano la storia della nostra tormentata fuga dal ghetto. Alcune di queste missioni sono gare vere e proprie, con tanto di concorrenti agguerriti e checkpoint nei luoghi più impensati, ma spesso ci capiterà di dovere raggiungere determinati obiettivi, anche più di uno nel corso della stessa missione. All'inizio, per esempio, dovremo evadere da un enorme set cinematografico all'aperto: raccoglieremo qua e là i pezzi di una bomba che ci servirà per fare esplodere l'ingresso al centro di controllo del set; poi, dopo che ci saremo impossessati dei fusibili necessari (affrontando uno squalo!), potremo riportare in vita un enorme King Kong meccanico che si avventerà contro le mura protettive abbattendole e consentendoci di scappare. Ogni volta che risolveremo uno degli scenari, le gare da noi disputate tra una missione e l'altra si renderanno disponibili nella modalità Free Driving, in cui ci potremo sbizzarrire a perfezionare il nostro stile disattivando il cronometro e impostando opzioni come il numero dei concorrenti, dei giri, degli zombie, dei poliziotti, ecc. L'unico guaio delle missioni a obiettivi è che spesso dovremo ripeterle più volte anche solo per capire come comportarci. Il tempo infatti scorre inesorabilmente, e in questi casi non si possono accumulare secondi preziosi raccogliendo bonus.

Occorrerà molta tenacia per sbloccare gli scenari più avanzati, e solo se saremo pazienti fino in fondo potremo goderci tutte le delizie che il gioco ha da offrire. Il modello di guida delle auto di *TDR 2000* è abbastanza realistico da risultare piacevole e impegnativo allo stesso tempo, invitando alla guida spericolata con abbondante uso di freno a mano. Non è facile padroneggiarlo, però, e spesso dovremo fare numerosi tentativi prima di ottenere i risultati che

Le auto del gioco perdono pezzi a ogni scontro e si accartocciano in modo realistico.

MAX DAMAGE A FUMETTI

È vero che *Carmageddon* non è un gioco per tutti, ma nel tempo si è conquistato una cerchia di fan appassionati. Nel sito dedicato al gioco, che si trova all'indirizzo **www.carmageddon.com**, si può trovare persino un fumetto online dedicato alle gesta del controverso anti-eroe, scritto da Rob Dunlop e illustrato da Pete Lumby. Solo in questa circostanza avremo il piacere di vedere Max lasciare l'inseparabile Mark III e bighellonare a piedi! Attualmente il fumetto di *Carmageddon* è giunto al settimo episodio.

Non può mancare il cerchio di fuoco per uno stunt-man che si rispetti. Ma queste per Max sono bazzecole.

GMC IN BREVE

TDR 2000 è
- Difficile da portare a termine
- Pieno di ironia
- Un gioco da non far vedere alla mamma

TDR 2000 non è:
- Diverso dai precedenti
- Una simulazione per puristi
- Un corso di educazione civica

desideriamo. Alcune manovre richiedono infatti una precisione millimetrica, che richiede molta pratica. La retromarcia, in particolare, risulta problematica a causa del repentino cambio d'inquadratura che visualizza l'auto frontalmente, impedendoci di vedere ciò che abbiamo davanti quando ripartiamo.

Scorrazzando per le strade del gioco ci imbatteremo in alcuni dei bonus più stravaganti mai visti in un gioco di guida: enormi mazze chiodate che si agganciano al posteriore della nostra auto, mortai e lanciafiamme per arrostire i pedoni, dispositivi che consentono all'auto di saltare come un canguro e numerose altre bizzarrie.

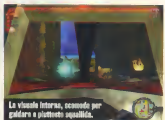
Ogni volta che otteniamo dei punti – in un'infinità di modi – sullo schermo compare il sarcastico nome del bonus appena guadagnato. I pedoni, dal canto loro, non se ne stanno a guardare impotenti, ma attaccano la nostra auto con spranghe e bombe molotov e, se non hanno niente di meglio, con insulti e gestacci. In più dovremo vedercela anche con gli automobilisti concorrenti, tenendo conto che se li facciamo fuori tutti abbiamo vinto la gara e che ciascuno di essi elargisce una preziosa manciata di minuti in più al nostro cronometro.

La modalità multiplayer brilla per quantità di opzioni e bellezza degli scenari, molto più vasti e complessi che nella versione precedente. Fino a otto giocatori possono affrontarsi in una mezza dozzina di modalità diverse, dalle classiche gare a checkpoint alle varianti di Cattura Bandiera e Guardie e Ladri. Se il multiplayer rudimentale di *Carmageddon II* non aveva entusiasmato, *TDR 2000* potrebbe riscuotere un inaspettato successo online, grazie alla creatività delle modalità proposte. Occorre aggiungere che il gioco è già predisposto per l'aggiornamento automatico via Internet, in vista di future aggiunte, promesse dal team di sviluppo.

Inutile dire che se abbiamo divorato i precedenti capitoli della serie non possiamo mancare al fatale appuntamento con *Carmageddon: The Death Race 2000*.

Altrimenti, anche con la difficoltà al minimo, potrebbe sembrarci un gioco troppo frenetico, coriaceo e, alla lunga, monotono. Ma se le sfide all'ultimo secondo non ci fanno paura, il divertimento è assicurato.

GIOCHI COMPUTER

La visuale interna, scomoda per guidare e piuttosto squallida.

■ Casa **SCI** ■ Sviluppatore **Torus Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **89.000** ■ Sistema Minimo **Pentium 200 MMX, 32 MB RAM** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 400, Scheda 3D 8MB** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D, Glide** ■ Multigiocatore **Seriale, LAN, Internet** ■ Internet **www.carmageddon.com**

Non ci sono troppe novità, ma è probabilmente la migliore versione di un classico. Chi non l'ha mai provato, dovrebbe proprio farlo adesso.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

IN ALTERNATIVA...

Midtwon Madness II, Set 00, 5
Molto meno eccitante e ricco di *TDR 2000* ma le città riprodotte sono autentiche

Interstate '82, Feb 00, 7
Inseguimenti stile *Hazzard* con la colonna sonora dei Devo

GENERE: AVVENTURA/AZIONE

AIKEN'S ARTIFACT

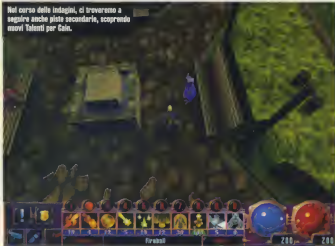
I poteri della mente ci schiudono le porte dell'avventura, ma la vera sfida è in multiplayer.

La Pioggia di stelle è uno dei primi poteri a dimostrare una certa spettacolarità, con una prospettiva differente però...

TRA una trentina d'anni, il genere umano riuscirà a svelare uno dei più affascinanti misteri sulla sua natura. Grazie a un misterioso ritrovamento archeologico, infatti, la brillante dottoressa Aiken sarà in grado di sviluppare un siero per liberare l'energia mentale. Come è facile prevedere non saranno tutte rose e fiori. La sperimentazione del liquido produrrà le prime, immancabili, morti atroci e i soliti megalomani con propensione al dominio mondiale. Si sa, questo è il vanopinto futuro propostoci dai videogiochi, forse un po' scontato nei suoi toni apocalittici, ma ancora in grado di offrirci lo spunto per trascorrere qualche oretta impegnati a salvare il pianeta. È il caso di *Aiken's Artifact*, un titolo che, senza grossi spunti di originalità, ci farà vestire i panni di un agente speciale impegnato nella caccia dei criminali dotati di superpoteri.

Il nostro nome è Cain, siamo uno dei più promettenti rampolli della nuova schiatta di "psionici", ovvero esseri umani in grado di utilizzare la mente per manipolare la realtà producendo effetti spettacolari e devastanti. A differenza del nostro fratellastro Abel, però, abbiamo deciso di porre tali poteri al servizio della società, arruolandoci nel Dipartimento Nazionale per il Controllo Psionico (DNPC). Le capacità speciali liberate dal fluido creato dalla dottoressa Aiken, infatti, sono utilizzabili a un costo molto alto. Spesso l'abuso dell'energia cerebrale porta alla pazzia o addirittura alla morte. Anche tra gli psionici "buoni" il rischio di perdere il controllo è molto elevato, tant'è che ad alcuni agenti è stato impiantato un chip in grado di mettere fuori combattimento il soggetto in caso di utilizzo immotivato dei poteri distruttivi. Noi siamo uno di questi, anzi, a dire il vero, l'abbiamo richiesto personalmente in seguito a un "incidente" (leggi "episodio di pazzia momentanea") in cui sono andati a fuoco un bel po' di civili innocenti. Eccoci quindi freschi e riposati, pronti a riprendere il nostro posto in prima linea dopo un adeguato periodo di sospensione dal servizio. Dimentichiamoci però l'immagine stereotipata del gracile omettino che supera le avversità solo grazie alla potenza (e in questo caso non è un modo di dire) dell'ingegno. Cain, infatti, è un tipo nerboruto ed energico, di quelli che sembrano incontrare problemi solo al momento di trovare un doppiopetto in grado di ospitare i loro bicipiti. Per arginare tanta

Sebbene all'inizio del gioco ci venga consegnata una pistola, in confronto ai Talenti psionici risulterà inutile.

Nel corso delle indagini, ci troveremo a seguire anche piste secondarie, scoprendo nuovi Talenti per Cain.

esuberanza quindi, il Dipartimento ha pensato bene di affiancarci uno degli agenti di controllo più professionali sulla piazza, la "fredda" Frost. I compiti della squadra sono equamente divisi: noi condurremo le indagini sul campo, mentre lei rimarrà alla base seguendo i nostri spostamenti e tenendosi in contatto con un telefono cellulare.

Il nostro primo caso ci vedrà alle prese con una organizzazione ai limiti della legalità, gestita dalla corpulenta Priscilla Divine. L'organizzazione della Psychic Link, infatti, cela un gruppo di psionici ribelli radicali con la mania dell'antico Egitto. Da questo caso, l'intreccio di *Aiken's Artifact* prende le mosse per evolversi in una storia caratterizzata da lotte fratricide, inquietanti bambini sapienti, misteriosi tizi con gli occhiali scuri e altri fenomeni da baraccone variamente assortiti.

"Vestiremo i panni di un agente molto speciale"

Una combinazione che, nel contesto attuale delle avventure ricche di azione e con qualche elemento tipico dei giochi di ruolo, si dimostra però appena sufficiente a garantirsi un posto sul disco fisso del nostro computer. Questo a causa di una serie di ragioni contrastanti.

Se da una parte, infatti, la trama di *Aiken's Artifact* si dimostra abbastanza coinvolgente e articolata (sono una ventina i livelli giocabili), la scelta di non tradurre né il parlato né i sottotitoli dei dialoghi risulta penalizzante per i giocatori meno anglofoni. I veri esperti di questo genere, d'altro canto, non troveranno nell'evoluzione della storia e negli enigmi degli ostacoli originali o particolarmente stimolanti, mentre in molti casi la più grossa difficoltà sarà costituita dalla "prospettiva" con cui ci viene proposta l'azione. La grafica di *Aiken's Artifact* ci propone una visuale isometrica, con la possibilità di spostare la telecamera o zoomare in modo da avvicinarci maggiormente al nostro personaggio. In termini pratici, però, quest'ultima opzione restringe eccessivamente il campo visuale, tanto da essere inutilizzabile durante i combattimenti, e la mobilità della telecamera risulta scarsa, specialmente nei passaggi più delicati.

Un esempio è la classica situazione della porta "a tempo", dove la leva per l'apertura è posizionata a una distanza tale da costringerci a una lunga corsa a ostacoli sul filo dei secondi. In questo caso, il vero handicap per superare con successo l'ostacolo sarà dato dal riuscire a invertire la direzione di movimento, tentando contemporaneamente di ribaltare la schermata di gioco, così da non dover correre all'incontrario. Anche nel campo degli effetti speciali, l'impatto grafico risulta più che altro penalizzante. Gli aspetti coreografici legati ai combattimenti tra psionici avrebbero sicuramente beneficiato di maggior lustro con una prospettiva più adeguata.

Uno degli elementi caratterizzanti di *Aiken's Artifact* è costituito proprio dai poteri mentali, denominati "Talenti", che vengono trovati durante l'avventura in vari modi: o abbandonati da qualche nemico polverizzato, o in seguito a ricerche secondarie, oppure donati da personaggi amichevoli. Ben presto, i Talenti diventeranno la nostra principale risorsa per difenderci dagli attacchi mentali e dalle più prosaiche pistolettate, nonché un'eccezionale formula per seminare la distruzione tra i nostri nemici. Utilizzarli al meglio sarà una vera sfida, perché vorrà dire ritrovarsi con un adeguato quantitativo di energia mentale e fisica al momento dello scontro con i boss del crimine. Anche se nel corso delle nostre peripezie potremo trovare delle fiale di liquido rigenerante sia per la Sanity (la caratteristica da cui attingono i Talenti) che per la forza fisica, teniamo a mente che il combattimento con uno dei supercattivi risulterà sempre estenuante. In conclusione, però, l'impressione che si trae da queste battaglie e dal modo in cui sono stati concepiti i Talenti è quella di un sistema pensato per dare il meglio nel gioco multiplayer. I riferimenti ai giochi di carte in stile "Magic", infatti, non sono nemmeno troppo velati, ma se vogliamo trovarci immersi in un vero capolavoro d'avventura, con un sistema magico fenomenale, dobbiamo ancora rivolgerci a oriente e a *Final Fantasy*.

GIOCHI COMPUTER

Dialogando con impiegati e passanti potremo trovare la soluzione ad alcuni dei rompicapi del gioco.

CHIAMALO TALENTO!

Il sistema di Talenti di *Aiken's Artifact* è chiaramente ispirato ai giochi di carte in stile "Magic", dove ogni giocatore si crea una specie di pacchetto di poteri misti, per combattere al meglio contro quelli di uno o più sfidanti. *Aiken's Artifact* ci offre un totale di ben 80 capacità mentali differenti, divise in 8 specializzazioni specifiche chiamate Totem. Le potenzialità di questo sistema di combattimento trovano la loro più azzeccata incarnazione nelle partite a più giocatori. All'interno di 13 mappe differenti, infatti, saremo in grado di affrontare avversari in carne e ossa interpretando 8 personaggi, ognuno versato in un Totem particolare. Potremo anche combattere utilizzando un numero limitato di talenti, creando molteplici stili di battaglia, fino a dominare le arene virtuali, in rete locale e su Internet. Al momento, inoltre, sono già in vendita sulla Rete (l'indirizzo è www.real.com/games/sanity/) tre pacchetti di talenti aggiuntivi, utilizzabili solo nel gioco multiplayer, a prezzi che variano dai 6,95 ai 9,95 Dollari.

GMC IN BREVE

Aiken's è:
- **Un'avventura con molti combattimenti**
- **Un titolo con 80 Talenti**
- **Con le carte in regola per il multiplayer**

Aiken's non è:
- **Graficamente all'avanguardia**
- **Tradotto in italiano**
- ***Final Fantasy***

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Monolith** ■ Distributore **C.T.O.** ■ Telefono **051/753133** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **P2 300, 64MB RAM, 400 MB HD, scheda 3D 8 MB** ■ Sistema Consigliato **P2 400, 128 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.foxinteractive.com/games/sanity**

IN ALTERNATIVA...

Final Fantasy VIII, Mar 00 **9**
Un gioco di ruolo vasto e coinvolgente, con il sistema magico più elaborato nel suo genere

Diablo II, Ago 00, **9**
Non ci sono enigmi da risolvere, ma ben cinque personaggi e tanta azione.

Un titolo che presenta qualche buona idea, senza però riuscire a svilupparla a fondo. Interessanti le prospettive in multigiocatore.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	7

GENERE: SPORTIVO

NHL 2001

Electronic Arts ribadisce, se mai ce ne fosse stato bisogno, il suo predominio pressoché incontrastato nell'ambito dei giochi sportivi.

Le nuove animazioni dei giocatori rendono la partita ancora più realistica. La differenza con la TV, ormai è quasi impercettibile.

TUTTE le simulazioni sportive su computer hanno una caratteristica che risulta essere al tempo stesso il motivo del loro successo e il loro limite: le regole. Se da un lato, il fatto che tutti noi conosciamo il calcio e le sue regole, rende possibile sapere perfettamente cosa ci aspetta in un gioco tipo *FIFA 2000* prima ancora di aprire la scatola, dall'altra parte abbiamo la certezza che non ci potranno essere sconvolgimenti nelle regole del gioco che viene simulato.

Questo discorso deve essere molto chiaro ai programmatori della sezione sportiva di Electronic Arts, che una volta all'anno sono alle prese con il problema di rinnovare un'intera collana di giochi sportivi senza poter intervenire sui loro regolamenti. L'unica cosa che resta di modificabile ed eventualmente migliorabile, a questo punto, è la grafica. *NHL 2001*, quale titolo di questa prestigiosa collana sportiva, è soggetto alle stesse limitazioni; ci sono un certo numero di giocatori per parte che tentano di spingere un disco di gomma nella porta avversaria. Questo era il gioco quando venne simulato per la prima volta proprio da Electronic Arts nel leggendario *NHL*, quando le tre dimensioni erano solo un bel sogno, e questo è rimasto a distanza di molti anni.

Ogni tentativo per migliorare ciò che era già perfetto l'anno scorso, è stato fatto. Oggi abbiamo movimenti dei giocatori più realistici, un'intelligenza artificiale rinnovata e migliorata, animazioni facciali più convincenti e una telecronaca, se possibile, ancora più entusiasmante di quelle ascoltate in precedenza, ma per la prima volta si affaccia in noi il dubbio che ci obbliga a chiederci se avessimo realmente bisogno di tutto questo.

In realtà, gli sviluppatori hanno inserito molte nuove caratteristiche in questo ultimo nato della serie dedicata allo sport su ghiaccio, la più interessante delle quali è chiamata "Momentum meter", una sorta di indicatore che permette di rendersi conto della situazione emotiva della squadra in ogni momento della partita. Dopo aver subito un fallo o una rete, la squadra tende ad avere reazioni di sbandamento oppure di rivalsa. Questo avviene nella realtà, e questo è stato simulato all'interno del gioco. Se la nostra squadra avrà un

L'HOCKEY SUL WEB

Il punto di riferimento per tutti gli appassionati dell'hockey su ghiaccio è il sito ufficiale della NHL, reperibile all'indirizzo www.nhl.com. È possibile trovare notizie sui giocatori, anticipazioni, commenti e curiosità sul mondo dell'hockey a stelle e strisce.

DIFFERENZE SOSTANZIALI

Le tre immagini qui riportate rappresentano le ultime tre edizioni della serie *NHL* e, come si può vedere, le differenze grafiche, pur visibili, non sono così evidenti. Non potendo cambiare le regole dell'hockey, EA Sports è costretta a cercare le novità in altre direzioni, ma all'attuale livello di qualità raggiunto, non sappiamo proprio immaginare come potrà essere giustificabile il prossimo *NHL 2002*.

IL PUBBLICO IN GRADINATA

Il pubblico animato e, diciamocelo, un passo avanti rispetto alle macchie di colore spiattellate sugli spalti delle edizioni precedenti. Non siamo ancora, tuttavia, a livelli di eccellenza.

Due momenti tipici della partita: il "Face-off", in italiano "ingaggio", e la rissa con tanto di sganassoni, che fa parte del gioco.

"momentum" positivo, generalmente potremo aspettarci dai giocatori quel qualcosa in più che permetterà loro, per un certo periodo di tempo, di giocare più velocemente e con più profitto. Altra novità sono i simboli che permettono di identificare i "picchiatori" e i giocatori di valore anche nel corso della partita, per mezzo di piccoli simboli che compaiono accanto al loro nome o al loro numero mentre giochiamo. Utile per sapere chi ci troviamo di fronte e che strategia adottare.

"E' stato migliorato ciò che era già perfetto l'anno scorso"

Le azioni sono ancora più entusiasmanti e la funzione di replay permette di godersele perfettamente.

Queste, insieme a piccole altre, sono le novità più sostanziali dal punto di vista del gioco vero e proprio. Ci sono poi tutte le operazioni di cosmesi che hanno interessato più aree del titolo, come i riflessi delle luci sui caschetti dei giocatori, comunque già presenti nella versione precedente anche se meno spettacolari. Rispetto alla versione 2000, si notano in generale delle animazioni più fluide, e i volti degli atleti sono decisamente migliori (nonostante qualche espressione un po' .."spintata"). I giocatori in panchina, ora sono graficamente all'altezza di quelli in campo; si muovono, gesticolano, parlano tra di loro e confabulano con il "mister", l'allenatore che mostra loro gli schemi o si sgola per richiamare l'attenzione dei giocatori sul ghiaccio in quel momento. Il miglioramento grafico più evidente riguarda però il pubblico sulle gradinate.

In tutti i precedenti, il pubblico sugli spalti era reso con una semplice "mano di colore" che rendeva l'idea della folla senza però essere particolarmente esaltante. In *NHL 2000*, le cose erano migliorate, ma i tifosi erano visibili soltanto in alcune situazioni. Ora le cose sono cambiate e il pubblico è veramente tale, con personaggi in movimento che si agitano, si alzano in piedi e fanno un tifo indiavolato. Un dettaglio che, seppure marginale dal punto di vista del gioco vero e proprio, aiuta a ricreare ancora meglio l'atmosfera della partita.

Nel menu principale ritroviamo tutte le tipiche voci alle quali siamo abituati, con le consuete possibilità di disputare l'intera stagione del campionato NHL, una partita singola o gli "shootout" (l'equivalente dei rigori per il calcio). Troviamo inoltre l'opzione per creare una squadra personalizzata, comprese le divise, o per effettuare la compravendita di giocatori.

Insomma, c'è tutto quello che serve perché *NHL 2001* si imponga come nuovo standard relativo ai simulatori di hockey su ghiaccio; il vero problema è che tutte o quasi le caratteristiche presenti, erano già state viste nel titolo precedente, e presto o tardi questo limite si farà sentire anche in tutti gli altri titoli sportivi targati EA, dei quali risulta difficile immaginare nuovi miglioramenti. La politica più onesta sarebbe, a questo punto, quella di realizzare degli aggiornamenti per i giochi sportivi (squadre aggiornate, piccoli miglioramenti ecc.) e pubblicarli a prezzo contenuto. *NHL 2001* rimane quindi un acquisto obbligato per tutti gli amanti dell'hockey su ghiaccio che non hanno mai provato l'ebbrezza di questa riproduzione su computer. Chi è già in possesso della versione precedente, potrebbe anche risparmiarsi l'acquisto.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

NHL 2001 è
- **Il migliore del suo genere**
- **Praticamente come guardare una partita in TV**
- **Davvero molto divertente**

NHL 2001 non è
- **Abbastanza per giustificare un nuovo titolo**
- **L'ultimo NHL che vedremo...**
- **Un acquisto obbligato per chi possiede *NHL 2000***

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Sports** ■ Distributore **CTO** ■ Telefono **051/753133** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **P233, 32 MB RAM, 300 MB HD** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 400, 128 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D, Glide** ■ Multigiocatore **via rete o Internet** ■ Internet **www.easports.com**

IN ALTERNATIVA...

Actua Ice Hockey 2, Lug 99, 7 — L'alternativa più credibile alla serie EA. Non così spettacolare, ma comunque godibile

NHL 2000, Dic 99, 8 — Ancora all'altezza, tanto che un passaggio alla nuova versione risulta facoltativo

Bellissimo, divertente, realistico e molto appassionante... esattamente come la versione precedente.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8	**8**
SONORO	7	LONGEVITÀ	7	

GENERE: SIMULAZIONE DI BILIARDO

CUE CLUB

Finita la stagione dei bagni in mare e della tintarella è ora di rituffarsi in una fumosa sala da biliardo di periferia.

Nella variante europea della Palla 8 le biglie sono divise in due serie colorate e non sono numerate.

LE ORIGINI

Sambra siano stati I Tamplari, al ritorno dalla Crociata, a Introdurre in Occidante il gioco dalla pallamaglio praticato sulla terra battuta con mazza dalla astremità ricurva. Il biliardo prese una forma simila a qualla attuala nal 1923 a opera di Mingaud. Seguirono poi altre modificha cha portarono alla forma cha tutti conosciamo.

MA IL VERO BILIARDO È UN'ALTRA COSA...

Nal varo gioco dal biliardo (la classica "partita all'italiana") si gioca fra due giocatori cha lanciando con la stecca la propria palla, davono fara in modo cha quasta colpisca la palla dall' avversario gattandola In buca o facandola colpire a sua volta il pallini o abbattere i birilli posti al centro dal tavolo. L'unico gioco per PC con quasta opziona è il Tala+ Classic Billiard dalla Microids, provato per vol sul numaro di giugno di GMC.

LA sala da biliardo con i tavoli allineati ricoperti da riposanti tappeti verdi esercita su moltissime persone un fascino particolare. In questo ritrovo tipicamente maschile (anche se qualche ragazza ogni tanto fa la sua comparsa tra gli sguardi curiosi e divertiti dei giocatori) in cui il fumo regna sovrano e incontra molta difficoltà a essere bandito si susseguono, tra un colpo e l'altro, discussioni su sport, donne e politica - non necessariamente in quest'ordine.
Cue Club cerca di ricostruire il più fedelmente possibile l'atmosfera scura e fumosa di un club privato di biliardo Anzi, a essere precisi di una serie di club visto che potremo giocare - dopo aver dimostrato la nostra bravura - in sale diverse: dalla bettola di infima categoria, al circolo professionale.

Il percorso è inizialmente obbligato: per farsi le ossa e costruirsi una buona reputazione si deve iniziare dalla gavetta quindi niente di meglio che un torneo in una sala di periferia. I club sono frequentati da personaggi diversi - per stile e per livello di gioco - e i giocatori più bravi sono assidui frequentatori di quelli esclusivi: inutile quindi sperare di affrontarli fin dall'inizio. Un buon modo per rendere il gioco progressivamente più complesso e per evitare premature figuracce.

In *Cue Club* non potremo cimentarci in avvincenti partite a biliardo con tanto di birilli, bensì in più familiari incontri di snooker o carambola (dove si usano le classiche palle colorate oppure quelle numerate compresa la famigerata numero otto). La visuale è bidimensionale dall'alto e non esiste un'opzione 3D: in pratica è come

"In pratica è come ritornare ai primi giochi di biliardo"

ritornare ai primi giochi di biliardo. Alcuni giocatori vedranno questo particolare con estremo interesse e lo accoglieranno come un gradito ritorno, perché talvolta la tridimensionalità rende i giochi più realistici ma li fa anche diventare più

I tavoli possono essere personalizzati per migliorare il contrasto e rendere più riposante il colore del tappeto.

VARIE SPECIALITÀ

In *Cue Club* è possibile cimentarsi in numerosi giochi che utilizzano tre set di biglie diversi: le classiche palle numerate piene e mezze, quelle senza numeri gialle, rosse e nere e quelle colorate da snooker. Ecco in quali specialità potremo cimentarci ai tavoli.

PALLA 8
Lo scopo del gioco è quello di mettere in buca la palla numero otto dopo aver imbucato tutte quelle del vostro gruppo designato all'inizio. Si gioca con quindici palle e con una palla battente bianca che deve essere sempre colpita per prima. Se si manda in buca la palla otto prematuramente la partita è persa! La variante europea usa palle colorate non numerate.

PALLA 9
Qui la palla da mandare in buca è la numero nove. Si gioca con nove palle, si usa una palla battente bianca e si può colpire solamente quella con il numero più basso presente sul tavolo. La numero nove può essere mandata in buca in qualsiasi momento sfruttando una carambola innescata dalla palla con il numero più basso.

SNOOKER
Si gioca con una palla bianca e ventuno aggiuntive, quindici rosse e sei variamente colorate. I punteggi variano a seconda dei colori e si vincono punti mettendo in buca le palle consentite o per gli errori dell'avversario. Vince chi, alla fine della partita, ha il punteggio più alto.

MINI SNOOKER
Identico allo snooker solo che al posto di quindici palle rosse se ne usano dieci. Il punteggio massimo raggiungibile (senza contare eventuali falli dell'avversario) è quindi minore rispetto allo snooker.

ELIMINAZIONE
Per due-otto giocatori. Ogni partecipante ha tre vite e ne perde una ogni volta che non riesce a mettere una palla in buca con il proprio tiro. L'ultimo che rimane è il vincitore. Si gioca con quindici palle più la bianca.

VELOCITA'
Per un solo giocatore. Lo scopo è mettere in buca nove palle nel minor tempo possibile. Si gioca contro il tempo.

Nei club è possibile incontrare gli altri membri ma quando la sala è piena bisogna attendere.

confusi e meno immediati. Infatti è sicuramente coinvolgente potersi spostare intorno a un tavolo e guardare la situazione da ogni angolo per decidere il colpo migliore, ma non è granché emozionante rimirare il risultato dal punto di vista della stecca o dalla buca. Si perde solitamente quella situazione d'insieme che l'occhio nella realtà riesce invece a percepire. Ecco che il tavolo visto dall'alto si rivaluta (del resto le partite trasmesse in televisione sfruttano la telecamera aerea per mostrare i colpi).

Rimane il fatto che, anche se non si sente la necessità di una visualizzazione diversa, la possibilità di poter attivare delle telecamere alternative avrebbe reso più completo il gioco.

L'interfaccia è semplice da usare e permette di impostare colpi di ogni tipo: è presente il regolatore della forza del tiro, un mirino per scegliere la zona della palla da colpire, una scala per fissare l'angolazione della stecca e l'icona per utilizzare l'immancabile gessetto. Sono inoltre disponibili altre utili opzioni per personalizzare completamente la partita – anche le regole possono essere aggiunte o tolte per creare la nostra variante di gioco. È anche possibile scegliere il colore del tappeto che riveste i tavoli per ottenere tonalità più riposanti.

Per coloro che non conoscono le regole è a disposizione una guida completa e ben realizzata. Il realismo è molto alto: *Cue Club* utilizza le schede 3D per rendere più fluido il movimento, più vera l'illuminazione e per gli effetti di luce e fumo (che aleggia placidamente e minacciosamente nell'aria). In ogni club è inoltre possibile parlare con gli altri membri, sfidarli e addirittura insultarli utilizzando un'interfaccia stile chat line di Internet. A quest'ultima attività bisognerà prestare attenzione, dato che a seconda del circolo il linguaggio da usare e i comportamenti da tenere sono diversi, ed è prevista un'opzione multigiocatore che renderà il tutto molto più intrigante.

Gli effetti sonori sono molto ben curati (non che ce ne siano molti in una sala biliardi, comunque) e l'audio che accompagna le partite non è affatto invadente: una buona qualità quando c'è bisogno di concentrazione. I pezzi che compongono la colonna sonora sono davvero azzeccati e danno una carica inaspettata.

In ultima analisi, *Cue Club* è un bellissimo gioco adatto a tutti i videogiocatori che amano correre intorno a un tavolo con una stecca. Un ottimo palliativo se la nostra fidanzata ci ha vietato di frequentare bar e affini o per non rinunciare a ore di divertimento senza il rischio di affumicarsi o di strappare il riposante (e costoso) tappeto verde.

GMC IN BREVE

Cue Club è:
- Molto coinvolgente
- Longevo grazie all'idea dei circoli
- Ricco di opzioni e personalizzabile

Cue Club non è:
- Terribilmente vario
- Tridimensionale
- Molto originale

■ Casa Midas Interactive Entertainment ■ Sviluppatore Bulldog interactive ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 49.900 ■ Sistema Minimo P166, 16 MB RAM, 170 MB H.D. ■ Sistema Consigliato PII 266, 32 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore no ■ Internet www.bulldoginteractive.com

Davvero un bel gioco, dotato di buona grafica e longevità. Anche se non se ne sente la mancanza, un'opzione 3D lo avrebbe reso più completo.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7

IN ALTERNATIVA...

Tele+ Classic Billiard, Giu 00, 7
Uno dei migliori simulatori di biliardo, per di più con le regole "all'italiana"

Actua Pool, Giu 99, 6
Ben realizzato, rappresenta una delle ultime offerte del genere

GENERE: GIOCO DI RUOLO

WIZARDS & WARRIORS

Esploriamo il fantastico regno di Gael Serran in questo gioco di ruolo dal sapore antico.

A SCUOLA DI MAGIA

A differenza di altri giochi di ruolo, il sistema di magie di *Wizards and Warriors* non s'ispire ai quattro elementi ma è suddiviso in scuole seconde le seguenti categorie, di cui soltanto due, Sun e Stone, disponibili fin dall'inizio delle carriera del mago. Per padroneggiere i segreti delle altre scuole bisogna specializzarsi presso la Gilda del maghi.

Spirit
Megie bienca degli effetti benefici e rinforzanti, come la guarigione e la benedizione.

Fiend
Magia nere, che consente di evocare e impossessarsi delle creature.

Moon
Manipolazione dello spazio e dell'etere, con incantesimi come il teletrasporto e l'invisibilità.

Stone
La forza della roccie consente di irrobustire le ermeture e di lanciere scariche dirompenti.

Sun
I poteri del sole spazzano via le ombre e purificano le viltà nemiche con la forza del fuoco.

Vine
Il mondo vegetale svele i suoi segreti più nascosti, tra cui veleni e viticci letali.

I giochi di ruolo non sono mai stati in voga come oggi, ma c'è chi dice che per ottenere il successo abbiano venduto l'anima, riducendosi a futili esercizi di collezionismo di oggetti e punti di esperienza. Con *Wizards & Warriors* sembra invece di essere tornati ai primordi del genere, quando bastava una manciata di pixel sullo schermo monocromatico perché la nostra fantasia ci facesse immaginare una putrida prigione sotterranea infestata da ratti giganti.

E non potrebbe essere altrimenti, dato che la mente creativa di questo gioco è quella di William Bradley, l'autore dei migliori episodi della vecchia serie *Wizardry*.

Wizards & Warriors si rifà alla più classica tradizione *fantasy* fin dalla trama, la ricerca di un mistico artefatto che possa capovolgere le sorti dell'epica lotta tra il Bene e il Male in favore dei buoni.

In questo casa si tratta di una spada forgiata da due metalli di segno opposto,

Questi oracoli sono piuttosto diffidenti, meglio non avvicinarsi troppo...

uno maledetto e l'altro benedetto. Per recuperarla gli eroi dovranno affrontare mille pericoli e insidie che, invece si scoraggiarli, li rafforzeranno nel corpo e nello spirito.

La prima cosa che salta all'occhio entrando nel gioco è l'interfaccia, non certo semplice da padroneggiare per chi sia estraneo al genere e abituato a interagire con pochi colpi di mouse. La parte centrale dello schermo inquadra il mondo del gioco dagli occhi dei protagonisti, mentre il pannello sulla sinistra contiene una decina di icone che occorre tenere sempre d'occhio, perché cambiano a seconda del contesto. Ciascuno dei personaggi del gioco può infatti combattere, lanciare incantesimi, parlare, usare e dare oggetti, trasportare raccogliere il denaro di tutto il gruppo, ma bisogna prima selezionare il personaggio, cliccare sul corrispondente pulsante del pannello e poi sull'oggetto dell'azione nello schermo principale.

Per fortuna il sistema di "Adaptive Time Phasing" (ovvero, "sistema adattabile dello scorre del tempo") consente di regolare da zero a infinito l'intervallo di attesa tra un'azione e l'altra, consentendo di fatto di scegliere se giocare in tempo reale o a turni. D'altronde, la complessità dell'interfaccia apre un ventaglio di possibilità che raramente si vedono in questi giochi. Per esempio, possiamo conversare con tutti i personaggi e i mostri

> **"Un vero gioiello per gli appassionati di giochi di ruolo alla antica!"**

che incontreremo, anche con parole di nostra scelta se vogliamo. Questo aspetto è forse il più importante del gioco, perché implica che non possiamo uccidere indiscriminatamente tutti coloro che ci sembrano ostili, ma spesso dobbiamo proprio cavarcela a parole.

È questa infatti la chiave per svelare i vari risvolti della trama e le numerose missioni secondarie. Ma a volte ci ritroveremo a litigare con il cursore del mouse nel tentativo di cliccare sui personaggi in

LE RAZZE

Ecco in sintesi la descrizione delle dieci razze di *Wizards & Warriors*

Umani	Non possiedono alcuna caratteristica di rilievo.
Elfi	Intelligenti e agili, ma deboli, poco resistenti e di scarsa presenza.
Dwarf	Forti e resistenti, ma goffi e non troppo svegli.
Gnome	Destrezza e grande presenza, ma deboli e poco resistenti.
Pixie	Agilissimi e portati alla magia, sono molto deboli e delicati.
Omphaaz	Molto forti e intelligenti, portati all'uso di magie, ma poco agili e assai maldestri.
Whiskah	Agili e forti di spirito, ma deboli nel fisico e nella mente.
Gourk	Forti e duri come una roccia, a scapito della presenza e dell'intelletto.
Ratling	Mano lesta e scatto fulmineo, pagano con un cervello piccolo e un corpo esile.
Lizzord	Forti e agili come rettili, sono negati per la magia.

Per fortuna questo cavallo si accollerà di portarci tutti in giro per Gael Serran!

Il villaggio di Ishad N'ha, una delle mete del nostro epico viaggio.

movimento. Ambientato nel fantastico reame di Gael Serran, una landa selvaggia e abitata da numerose razze di essere intelligenti, il gioco si svolge in un ambiente molto vasto costituito da tre villaggi centrali e dai territori circostanti, tra foreste, paludi, imponenti castelli e umidi sotterranei.

Punto di partenza è il villaggio di Valeia, in cui assembleremo la compagnia di eroi protagonisti scegliendoli tra cinque razze umanoidi e cinque di animali antropomorfi, ciascuna con i suoi pregi e difetti. Durante il gioco possiamo creare altri personaggi e sostituirli agli originali, in modo da sfruttare al meglio le caratteristiche di ciascuna razza ed esplorare in fondo le specializzazioni delle classi. I ruoli iniziali di guerriero, mago, prete e ladro possono infatti svilupparsi in una dozzina di altre specialità, tra cui bardo, samurai e stregone, accessibili esclusivamente dall'interno delle rispettive gilde. Anche gli incantesimi vanno guadagnati per mezzo di apposite specializzazioni che si ottengono risolvendo missioni specifiche. Ogni personaggio è definito dalla tipica tabella di attributi fisici e mentali, di cui possiamo accrescere i valori iniziali con i punti guadagnati ogni volta che raggiunge il livello di esperienza successivo. Questi attributi, a loro volta, definiscono le abilità del personaggio e la sua resistenza ai diversi tipi di magia.

Tutto il sistema di gioco, insomma, è realizzato con una cura per i dettagli non comune, dal deterioramento di armi e armature alla necessità di identificare gli oggetti magici, dall'alternarsi del giorno con la notte alle limitate capacità respiratorie dei personaggi sott'acqua. Scudi e amuleti proteggono contro elementi specifici, armi particolari sono indispensabili per uccidere nemici immuni al metallo normale. E tutto ha lo stesso sapore dei classici del passato, soprattutto *Wizardry*.

Anche la grafica, purtroppo, sembra uscire dal passato, nonostante l'utilizzo di modelli tridimensionali per tutti i personaggi e gli oggetti del gioco. Ma si tratta di un particolare che gli appassionati di questo genere, a cui *Wizards & Warriors* si rivolge, non noteranno nemmeno, immersi nel fascino d'altri tempi che è il punto di forza del gioco.

GMC IN BREVE

Wizards & Warriors è:
- **Un gioco di ruolo vecchio stile**
- **Una pacchia per gli appassionati**
- **Pieno di alternative**

Wizards & Warriors non è
- **Ricchissimo graficamente**
- **Un titolo da pausa pranzo**
- **La rivoluzione dei giochi di ruolo**

■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Heuristic Park** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **99.000** ■ Sistema Minimo **P200 MMX, 16 MB di RAM** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 400, 32 MB di RAM, Acceleratore Grafico D3D** ■ Acceleratori Grafici **no** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.activision.com**

IN ALTERNATIVA...

Might and Magic VIII, Giu 00, 7
La longeva saga di New World offre lo stesso tipo di atmosfera e sistema di gioco

Baldur's Gate, Gen 99, 8
AD&D, il gioco di ruolo eccellenza, rivive in questa trasposizione per PC.

Sotto una scorza piuttosto ruvida si cela un gioco di ruolo ricco e longevo, adatto soprattutto ai veterani.

GRAFICA	7	**GIOCABILITÀ**	7
SONORO	7	**LONGEVITÀ**	8

7

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

È finalmente arrivato il terzo capitolo della saga Capcom: sarà all'altezza delle aspettative?

Ecco un'immagine che mostra chiaramente i punti deboli e i punti di forza dei fondali precalcolati del gioco.

Scene di questa crudezza sono all'ordine del giorno e contribuiscono a mantenere alta la tensione.

CONTINUUM TEMPORALE

La storia di *Resident Evil 3* è collocata temporalmente poche ore prima di *Resident Evil 2* (per la prima metà del gioco) e poi parecchie ore dopo al secondo episodio. In questo modo, gli sviluppatori della Capcom hanno potuto "riutilizzare" vecchie aree del precedente episodio come la stazione di polizia.

PER quanto possa sembrare strano, il terzo titolo della saga di *Resident Evil* ha dentro di sé tutti gli aspetti positivi e negativi che hanno caratterizzato quelli precedenti e forse, proprio per questo motivo, merita di entrare a far parte della nostra ludoteca. Nonostante gli errori e i bachi che ormai quasi ci aspettiamo, c'è qualcosa di inspiegabile nell'architettura del gioco che lo rende affascinante e quasi irresistibile. Forse qualcosa che ha a che fare con l'emozione che questi titoli cercando di suscitare nel giocatore, un'emozione contraddittoria come la paura.

Uno dei problemi che, da sempre, ha afflitto questa saga è senza alcun dubbio l'interfaccia di gioco, trasposta tale e quale su PC dalla programmazione originale necessaria alla gestione del personaggio in ambiente PlayStation.

Nonostante le innovazioni di questo terzo titolo, l'interfaccia mantiene, ci verrebbe da dire "gelosamente", gli stessi problemi di mancanza di intuitività e immediatezza che hanno caratterizzato i giochi precedenti e che, certamente, hanno prodotto una dose di frustrazione notevole in ogni amante del genere. La lentezza dei movimenti dei personaggi non contribuisce, infatti, a creare una sensazione di immedesimazione, né aiutano gli sfondi degli ambienti in cui ci muoveremo, che sono tutti realizzati si in grafica tridimensionale, ma completamente precalcolati e con un minimo livello di interazione.

L'impressione, in certi momenti, è quasi quella di scivolare in un mondo distaccato e fisso, unici elementi vivi in un ambiente morto, il che, data la natura e lo scopo del gioco, potrebbe addirittura essere voluto coscientemente dagli sviluppatori. Non che a questi fondali di ambientazione manchi il dettaglio necessario a renderli realistici e credibili, tutt'altro: la cura maniacale con cui sono realizzati i particolari di ogni oggetto è ormai proverbiale e nota a tutti i fan della serie, tuttavia le azioni che potremo compiere in tali realistici "set" si limitano alla raccolta delle munizioni per le nostre armi e all'apertura delle porte per passare da una zona di gioco a un'altra.

È come se l'intero sistema di gioco si fosse fermato a uno stadio evolutivo di qualche tempo fa, senza accorgersi delle contraddizioni e dei problemi che presenta, senza voler cambiare ulteriormente per essere al passo con i tempi. E il rapporto con l'ambiente circostante non è l'unico problema

> **"Nemesis non ci darà tregua per tutto il gioco..."**

"storico" di questa serie di avventure horror: gli ambienti sono separati tra loro da porte che devono essere superate per proseguire nell'avventura e ogni porta, o

Talvolta le visuali delle telecamere non ci permettono di vedere chiaramente cosa ci stia minacciando.

La stazione di Polizia, già vista nel secondo capitolo, torna ad avere una certa importanza anche nel terzo episodio.

I dettagli delle strade Raccoon City sono ancora più numerosi e graficamente ben realizzati.

Gli zombi possono ritornare in vita anche se li abbiamo già abbattuti, quindi è sempre meglio non perderli d'occhio.

Queste creature vagamente simili a granchi sono particolarmente difficili da abbattere.

LA NEMESIS DEL MALE

Nemesis, il nuovo mostro su cui ruota tutto il gioco, è terrificante, difficilissimo da abbattere, armato di lanciarazzi e capace di sorprenderci saltandoci addosso in qualunque momento. Ogni volta che compare dovremo fare una scelta che influenzerà i passaggi successivi del gioco.

Una gara contro la morte nella stazione di Polizia in mezzo a stretti corridoi abbandonati.

Le sequenze di intermezzo tra una stanza e l'altra sono sempre bellissime e spaventose.

Il lanciarazzi di Nemesis è un'arma terribile che ci darà molto filo da torcere.

Non sarà possibile uccidere Nemesis se non verso gli ultimi momenti di gioco.

ogni scala, attiva una piccola animazione che dovrebbe intrattenerci mentre viene caricata la nuova parte del livello. È facile immaginare come ci voglia davvero poco tempo prima di cominciare a odiare sinceramente queste schermate di intermezzo, che diventano via via più frustranti e inutili, soprattutto quando è in corso un combattimento con qualche essere sovrannaturale. Data la natura dei fondali, poi, è ovvio che la visuale delle telecamere virtuali è del tutto fissa e talvolta il cambio di "campo" tra una scena e l'altra è a dir poco arbitrario e tende a sconcertarci e a disorientarci, anche quando la velocità sarebbe indispensabile per salvare la pelle.

Dati questi problemi è evidente che il sistema di controllo dovrebbe essere più elastico e semplice e, grazie al cielo, qualche piccolo miglioramento gli sviluppatori della Capcom hanno deciso di introdurlo, anche nella versione PC, come la possibilità di spostarsi per evitare i colpi o di girarsi per affrontare una minaccia alle spalle. Per quanto possa sembrare poco, sono elementi che possono costituire la differenza tra la vita e la morte negli scontri di questo terzo capitolo.

Quello in cui *Resident Evil 3: Nemesis* non delude è il senso di terrore che supera quello provato nei titoli precedenti anche a causa di una nuova creatura

REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo *Resident Evil 3: Nemesis* sul nostro PC

■ Sistema **Pentium II 266, Riva TNT 8 MB**

VERDETTO: Con un sistema simile, dovremo giocare purtroppo con i dettagli ridotti.

■ Sistema **Pentium II 400, GeForce 256**

VERDETTO: Questo sistema ci permette di giocare bene anche con tutti i dettagli al massimo.

Un'altra immagine familiare della stazione di Polizia di *RE2*.

Un assedio da parte di zombi che ci hanno chiuso in un angolo.

Un lanciarazzi a distanza ravvicinata è sempre un'arma molto efficace.

MUNIZIONI

La protagonista del gioco, Jill Valentine, ha un aggeggio che le permette di mischiare la polvere da sparo e di creare munizioni per un particolare tipo di arma, dai proiettili per la pistola alle cartucce per il fucile a pompa. Con questo sistema potremo avere una scorta di colpi in canna, sempre che avremo trovato la polvere da sparo adatta, e salvarci la pelle in più di una situazione.

UNA CORSA CITTADINA

Oltre al gioco vero e proprio, in *RE3* esiste anche un'opzione "Mercenaries", una sorta di sotto gioco in cui potremo scegliere tra tre combattenti armati in modo diverso e dovremo affrontare una corsa da un estremo all'altro di Raccoon City, distruggendo zombi e cercando di battere il record risparmiando sul tempo.

Correre non è sempre l'opzione migliore quando si è a Raccoon City, specie i vicoletti come questo.

Gli zombi ci rallenteranno a ogni angolo, ma le armi da fuoco ci verranno in aiuto.

Ogni personaggio ha un equipaggiamento diverso: questo ha molte armi ma niente kit medici.

Distruggere gli zombi con l'esplosivo dà soddisfazione, ma è una tecnica piuttosto lenta.

GMC IN BREVE

Nemesis è:
- Il migliore della serie
- Pieno di problemi
- Terrificante

Nemesis non è:
- Facile da controllare
- Adatto ai deboli di cuore
- Un adattamento perfetto PlayStation-PC

mostruosa creata appositamente dai cattivoni di turno per uccidere gli investigatori (cioè noi): incontrare i mostri è ancora più terrificante di prima ed è una sensazione che ci fa dimenticare improvvisamente molti dei problemi di concetto e di interfaccia che sono stati nominati finora.

Questa nuova creatura (Nemesis, per l'appunto) ci tiene costantemente sotto assedio: non sapremo mai quando sfonderà una porta o romperà una finestra per saltarci al collo cercando di farci fuori (e spesso riuscendoci): ogni attacco del mostro ci permetterà di scegliere il nostro destino e di visualizzare una parte diversa del gioco, influenzando lo sviluppo futuro della storia.

"Incontrare i mostri è davvero terrificante!"

Tutto questo ci fa pensare che si tratti del migliore gioco della serie: non è semplicemente la somma dei suoi problemi e dei suoi punti di forza, ma è qualcosa con una tale atmosfera e con una tale tensione costante da trascendere questi elementi e da tenerci, grazie a essi o forse nonostante essi, incollati davanti allo schermo del computer per ore e ore.

Speriamo soltanto che le future conversioni dei prossimi titoli abbiano un po' più di attenzione nei dettagli e che i programmatori decidano di modificare l'interfaccia per renderla più semplice e compatibile con un mouse e una tastiera.

Nel frattempo non possiamo fare a meno di consigliare questo titolo a tutti i giocatori che hanno sangue freddo.

■ Casa Eidos ■ Sviluppatore Capcom ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM, 250 MB HD, scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.eidos.com

IN ALTERNATIVA...

Resident Evil 2, Dic 97 **7** — Sicuramente uno dei giochi più terrificanti mai prodotti per PC!

Alone in the Dark 3, . — Il titolo originale che ha lanciato il genere horror/avventura.

***Resident Evil 3: Nemesis* risente dei vecchi problemi ma gode anche di un'atmosfera e di una tensione assolutamente imperdibile.**

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: GIOCO DI SCACCHI

MILLENNIUM CHESS

Il più famoso gioco di strategia a turni torna sul nostro schermo. Siamo pronti per la sfida?

SILENZIO, PARLA IL MAESTRO

Probabilmente si potrebbe scriverlo in lettera meiuscole, perché il nome di Gerry Kasparov è davvero une leggende nel mondo degli scacchi. Erede delle grande tradizione sovietica che ha prodotto altri grandi campioni e sfide prodigiose con gli americani ha perleto con GMC. Infatti, nel numero di Settembra possiamo trovera un'intervista molto interassante con questo campione. Peraltro si segnela anche il suo sito, www.Kasparov Chess.com, dove è possibile trovere numerose informezioni riguardo questo gioco. Non solo, c'è enche un'interessente sezione dedicete all'intelligenza ertificiele e el funzionamento del programmi di scacchi per computer.

La lotta per la conquista del centro è già iniziata.

RE e principi, cioè i signori della guerra, nel medioevo usavano gli scacchi per affinare le proprie abilità strategiche. In effetti, questo gioco potrebbe essere davvero considerato il primo gioco di strategia (a turni ovviamente) della storia, o se non altro uno dei più famosi, che ancora oggi gode di un seguito vastissimo. Certo, oggi il collegamento con la strategia militare si è perso, se non altro perché esistono forme di simulazione più realistiche, così come non è più appannaggio di re e principi.

Nondimeno, rimane un gioco stimolante, impegnativo in grado di aumentare le capacità di concentrazione dei giocatori e, particolare non di poco conto, dotato di una longevità al momento ineguagliata. Infatti, anche giocando contro il computer, nessuna partita sarà mai uguale e ben difficilmente la tattica vincente in una partita lo sarà anche nella successiva.

Millennium Chess è un rappresentante degli scacchi su computer di medio livello. Infatti, l'impressione è che si rivolga ai giocatori meno esperti e, grazie alla possibilità di ricevere dei suggerimenti sulla mossa migliore, a coloro che si accostano per la prima volta alla scacchiera. Il gioco non fa molte concessioni alla grafica, ma questa è sicuramente la norma, almeno se si tratta di titoli di medio livello. È poi possibile regolare il tempo in cui il computer "riflette" e il numero delle mosse che considererà in anticipo. Questo ovviamente regola la difficoltà generale di una partita, anche se con un computer non troppo potente i livelli più elevati costringono a lunghe attese, mentre per partite lampo non dovremo fare altro che regolare il livello nei valori più bassi ed eliminare la possibilità per il nostro avversario di analizzare troppo a lungo le proprie mosse. Inoltre, per chi volesse allenarsi sul tempo, è possibile stabilire un limite alla durata della partita e delle singole mosse.

"Appetibile per chi si dedica gli scacchi a livello amatoriale"

Non mancano le pecche comunque, come l'assenza di una libreria consultabile dal giocatore dedicata alle varie fasi della partita, dall'apertura alla conclusione e una qualche opzione che permetta l'analisi della partita. Insomma, l'assenza di queste opzioni, così come l'impossibilità di scegliere una "personalità" per il nostro avversario, rendono *Millennium Chess* un titolo appetibile per chi si dedica gli scacchi saltuariamente e che vuole migliorarsi prima di fare il salto di qualità.

Chi invece ha maggiore esperienza, oppure è già in grado di comprendere le raffinatezze degli scacchi, potrebbe rimanere deluso.

La situazione per il bianco si fa difficile.

GMC IN BREVE

Millennium Chess è
- Un gioco molto longevo
- Consigliato per i meno esperti
- Ottimo per serate tranquille

Millennium Chess non è
- In grado di sconfiggera un campione
- Graficamente emozionente
- Un gioco ed alto contenuto edranelinico

■ Casa Digital Dreams Multimedia ■ Sviluppatore TechLand Software ■ Distributore Edicola ■ Prezzo 35.000 ■ Sistema Minimo P200, 32MB RAM, 20 MB HD ■ Sistema Consigliato P233, 64B RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore due giocatori ■ Internet www.techlandsoft.com

IN ALTERNATIVA...

USCF Chess, Meg 98 **7** Un alternativa con opzioni di gioco più numerose

Virtual Chess 2, Sett 98 **8** Un gioco in grado di soddisfare anche i giocatori più esperti

Un discreto titolo scacchistico in grado di soddisfare i giocatori alle prime esperienze, ma che potrebbe deludere chi cerca qualcosa in più.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	9

6

GENERE: SIMULATORE DI GOLF

ULTIMATE GOLF

Come rinunciare alla solita partita a golf del fine settimana? Non possiamo permettercene una vera? Ecco una possibile soluzione!

Il percorso classico ci permette di giocare in un posto bellissimo, rilassandoci ammirando il paesaggio.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

A ogni tiro potremo controllare molte cose prima di decidere come realizzarlo. Sulla destra abbiamo la piantina della buca che stiamo affrontando, in alto a sinistra la visuale del punto eventualmente selezionato sulla piantina. In alto a destra troviamo utili informazioni sulla buca, sul punto dove è caduta la pallina e sul vento, aggiornata in tempo reale. In basso a sinistra è presente un menu a scomparsa che permette di modificare alcuni paremetri del gioco.

GMC IN BREVE

Ultimate Golf è
- Semplice da gestire
- Dotato di una grafica nitida e precisa
- Poco esoso: gira bene su qualsiasi Pentium 2

Ultimate Golf non è
- Longevo, ha solo tre percorsi
- Appagante per gli esperti del genere
- Configurabile fin nei minimi particolari

IN Italia il golf è da sempre considerato uno sport per ricchi, uno di quei passatempo che può permettersi solo chi nel parcheggio ha una Jaguar oppure il modello più prestigioso di una casa tedesca. Per fortuna, in altri paesi la situazione è differente e di conseguenza ogni anno possiamo goderci diversi giochi dedicati a questo sport.

Come per voler prendere le distanze dai molti titoli più simulativi, nei quali (se lo si desidera) è possibile stabilire anche il più piccolo particolare prima di lanciare la pallina con la mazza prescelta, *Ultimate Golf* si presenta in modo più snello al giocatore: non sarà necessario controllare ogni parte del tiro ma solo le sue componenti fondamentali. Potremo scegliere il gioco classico oppure una delle varianti a disposizione, alcune delle quali pensate per più partecipanti; in quanto a campi da gioco siamo messi benino: tre percorsi saranno a nostra completa disposizione, certo non moltissimi ma di una certa varietà, oltre al classico percorso pieno di alberi e prati verdi potremo cimentarci in un percorso desertico ambientato in un canyon oppure in quello più spettacolare del gioco, realizzato su una serie di isolette separate da ostacoli d'acqua decisamente insidiosi.

Le buche del percorso desertico presentano ostacoli naturali di notevole imponenza. Dovremo arrivare al green superando quella strettoia!

"Giocare a golf senza la difficoltà delle simulazioni più estreme"

La grafica è ben realizzata, tutto è riprodotto in tre dimensioni, compresi gli alberi, che da distanza ravvicinata sembrano un po' strani ma permettono effetti grafici molto carini come la ripresa dall'alto (possiamo osservare l'intera buca come se fosse ripresa da un elicottero) oppure la modalità "camminata" nella quale, come un vero giocatore di golf, potremo aggirarci per la buca in modo da renderci conto di quello che dovrà superare la nostra pallina prima di giungere, si spera, in buca nel minor numero di colpi possibile.

Da segnalare la creazione del giocatore, nella quale non dovremo solo decidere il nome e l'aspetto estetico del nostro alter ego virtuale, ma anche selezionare la sua abilità, scegliendo la pallina che preferisce usare e il sistema che noi dovremo gestire per fargli realizzare i tiri nel gioco: su tre differenti metodi il primo è semplicissimo ma permette solo un gioco semi guidato, il secondo è più realistico ma ancora abbastanza "amico" del giocatore, il terzo è per i giocatori allenati che ormai sanno come funziona il gioco e vogliono giocare con tutto il controllo a loro disposizione.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Ubi Soft ■ Sviluppatore Vertex ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 84.000 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM, 150 MB HD ■ Sistema Consigliato P2 300, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Modem, Lan ■ Internet www.ubisoft.com

Un gioco di golf per chi non vuole stare attento a mille particolari prima di tirare la pallina. Ottimo per chi inizia, meno ideale per gli appassionati.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

IN ALTERNATIVA...

Tiger Woods PGA Tour 2000, Lug 00 6
Ben realizzato, promette ore di divertimento pur senza essere il migliore nel suo genere

Jack Nicklaus 6, Giu 99, 8
Parecchi percorsi da giocare con grafica e stile di gioco decisamente indovinati

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GROMADA

■ Casa **Buka Entertainment** ■ Distributore **New Media** ■ Prezzo **L. 49.000**

I paesaggi di *Gromada* sono molto colorati ma alla lunga un po' monotoni.

NON si può negare che, da un po' di tempo a questa parte, i giochi per computer siano diventati una cosa seria. Ogni genere sta sviluppando le proprie potenzialità fino alle sue forme più elaborate e appaganti per noi giocatori. Da un certo punto di vista, però, questo fenomeno è coinciso con una graduale perdita nell'immediatezza.

Acquistando un gioco di strategia, ad esempio, ci troviamo spesso di fronte a un programma che cura nei dettagli aspetti come il tipo delle unità in gioco e il realismo nella trasposizione della loro potenza di fuoco, che però richiede ore e ore per essere padroneggiato a dovere.

Inutile dire che questa tendenza può rendere molto complicato il divertirsi per alcuni giocatori, soprattutto per chi ha poco tempo da dedicare al suo hobby preferito, o semplicemente non vuole dedicarlo a leggere voluminosi manuali d'istruzioni. In questi casi, la mente corre con nostalgia ai tempi in cui i videogiochi erano principalmente quelle grosse macchinette mangiasoldi parcheggiate nell'angolo di un bar, e l'attenzione si sofferma con insistenza sulle scatole di qualche console.

Non è il caso di demoralizzarsi troppo, però, perché uno dei punti di forza del computer risiede proprio nell'estrema versatilità. Basta saper aspettare e, non molto spesso a dire il vero, il desiderio di un gioco in puro stile Arcade viene premiato con qualche prodotto che conserva inalterato lo stile spensierato e lo scopo di divertire senza eccessive complicazioni.

Questo identikit calza a pennello a *Gromada*, nato da un gruppo di sviluppatori dell'est e con tutte le carte in regola per fare ingannare piacevolmente il tempo a chi ama sparacchiare a destra e a manca senza altri scopi che la conquista di nuovi livelli.

"Potenzieremo il nostro mezzo con armi micidiali"

Partendo dai requisiti di sistema, *Gromada* si dimostra adatto a tutti i palati e a buona parte delle macchine presenti nelle case e, perché no, anche negli uffici. Non servono acceleratori grafici ultrapotenti o schede sonore ad alta fedeltà per divertirsi. Sono sufficienti scheda grafica e audio compatibili con DirectX e il gioco è fatto. La trama, per quanto sia presente, non è fondamentale.

In poche parole, dovremo percorrere una ventina di scenari a bordo del nostro carro armato dalle sembianze caricaturali, al fine di salvare il pianeta da cui il gioco prende il nome dai cattivi di turno. La nostra corsa verso la vittoria sarà ostacolata da nemici armati di tutto punto, da torrette cariche di missili e cannoni laser, da trappole improvvise e mine galleggianti.

Spesso, l'ingresso allo schermo successivo sarà legato al ritrovamento di chiavi particolari e, una volta raggiunti i laboratori sparsi per il pianeta, potremo potenziare il nostro mezzo con nuove armi o sistemi di propulsione più efficienti.

Insomma, *Gromada* racchiude tutti gli elementi classici di un passatempo videoludico in vecchio stile, compresi i bonus medici seminati sul terreno e le munizioni per i cannoncini surriscaldati del carro Cassandra. Non mancano anche una certa ripetitività e monotonia negli scenari di gioco, ma nel bel mezzo di una frenetica corsa tra un'esplosione e l'altra questi sono solo particolari secondari.

Un gioco in puro stile Arcade, ideale per passare qualche ora senza pensieri.

KING'S QUEST VII

THE PRINCELESS BRIDE

■ Casa **Sierra** ■ Distributore **Edicola/FMI/Leader** ■ Prezzo **L. 14900**

Dovremo aiutare la tenera Rosella alle prese con problemi di tutti i tipi

QUESTO titolo rappresenta per la Sierra una pietra miliare con cui è possibile tracciare un confine netto tra la produzione precedente (la vecchia saga di *King's Quest*) e quella successiva (i nuovi giochi tridimensionali). Il motivo sostanzialmente è che la serie si sposta su CD-ROM, sintomo di maturità tecnica (la grafica è migliorata e occupa più spazio insieme al sonoro) e di maggior complessità narrativa (la storia è più articolata e difficile da risolvere). Come quasi tutti i titoli della serie nata dalla fervida inventiva di Roberta Williams (la moglie del fondatore della Sierra-On-Line, Ken Williams), *King's Quest VII* ottiene subito un grandissimo successo e si candida come una delle migliori avventure dell'anno.

In effetti la grafica da cartone animato, colorata e ricca di particolari, e la colonna sonora degna di un'opera della Walt Disney contribuiscono da sole a fame un titolo da non lasciarsi sfuggire. Il mondo fantasy (quello fatto di principi, draghi, nani e unicorni, per intenderci) che da sempre caratterizza *King's Quest* si tinge ancor più di fiabesco: i luoghi da esplorare e i personaggi sono un po' meno credibili di quelli che si potevano incontrare negli episodi precedenti, ma la scusa è che le protagoniste sono state catapultate in un mondo che non è il loro (ci accorgeremo molto presto di come il Regno di Eldritch sia alquanto bizzarro e popolato dalle più disparate e fantasiose creature)

Gli enigmi sono abbastanza complessi e la difficoltà è leggermente superiore agli altri titoli della serie, cosa che contribuisce a far aumentare la longevità. Un gioco che non finiremo certo in pochi giorni e che non dovrebbe mancare nella casa di un amante dei giochi d'avventura. La storia vede come protagonista Rosella - la deliziosa principessa già apparsa in altri episodi della serie -

> **"Un'avventura con la grafica degna di un cartone animato della Disney"**

che, durante una passeggiata con la regina Valanice, si tuffa in una pozza d'acqua per inserire una strana creaturina alata.

Subito la regina madre Valanice la segue ma la corrente le separa. Con la forza della disperazione le due stanno per toccarsi ma all'improvviso una mano ghermisce Rosella e la rapisce.

Il gioco, diviso in sei capitoli, vede l'alternarsi delle due eroine che dovranno risolvere un buon numero di enigmi in un mondo fantastico e assai poco ospitale per riuscire infine a ritrovarsi insieme per sconfiggere una perfida strega

La trama è avvincente e i personaggi sono caratterizzati in maniera eccellente (i dialoghi sono veramente spassosi) anche se la divisione in capitoli spezza leggermente il ritmo della storia e le toglie un po' di continuità- nulla di preoccupante, comunque, a patto che si risolvano i vari capitoli nell'ordine prestabilito.

King's Quest VII non necessita di un computer particolarmente veloce per funzionare, né di requisiti proibitivi Si tratta quindi di un gioco da consigliare senza riserve e tenendo conto che è interamente in italiano (a parte la magnifica sigla musicale iniziale ma, si sa, la Sierra non è la Disney.) e del prezzo contenuto ci si trova di fronte a un prodotto da non perdere

Una delle migliori avventure grafiche del recente passato a un prezzo davvero eccezionale!

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *Euro 2000* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake III
GMC.Gorman
"E tra poco arriva *Team Arena*!"

Diablo II
GMC.Kevorkian
"Dodici scheletri sembrano pochi?"

Asheron's Call
Giaskar
"Con la Corona in testa è tutto più emozionante..."

Shogun: Total War
BANNED.Neon
"Shogun del Giappone per la terza volta!"

Icewind Dale
GMC.Homer
"Le meraviglie della Spine of The World non hanno fine."

NHL 2001
WOLF
"Amico, ti va una granita?"

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711
CD VERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
LEADER
0332/874111
MICROIDS
02/29062142
MICROSOFT
02/703121

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer.

2) HALF-LIFE Dic 98 [illegible]
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
[illegible] iperrealistica [illegible] mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso [illegible]. Trenta livelli di puro terrore

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO [illegible]
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

5) SOLDIER OF FORTUNE Apr 00 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Apr 00
Soldati di ventura al servizio della pace nel mondo in un titolo da [illegible] della censura

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Natale 99
■ **Demo:** Natale 99

Il campionato di calcio del nuovo millennio ha già il suo vincitore, perlomeno su computer. Un gioco che colpisce al cuore tutti gli sportivi.

2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta [illegible]

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 [illegible]
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Set 00
[illegible] ufficiale dei Campionati Europei 2000 si [illegible]

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto 8
■ **Trucchi:** Dic 99
■ **Demo:** Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra.

2) BATTLEZONE 2 Dic 99 [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un [illegible] tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy una garanzia di qualità [illegible] delle forze speciali

4) SWAT 3 Feb 00 [illegible]
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los [illegible] in azione. Una simulazione realistica e impegnativa

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che [illegible] fino all'ultima [illegible]

SIMULATORI DI GUIDA

1) GRAND PRIX 3
Casa: Hasbro Distributore: Leader
Prova: Ago 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

La palma per la migliore simulazione di guida per computer torna al nuovo capitolo della serie *Grand Prix*. Imperdibile.

2) SUPERBIKE 2000 Mar 00 [illegible]
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00
[illegible] italiano applicato alle due ruote per computer. Ottima grafica e gare mozzafiato

3) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
[illegible] grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione [illegible]

4) TOCA 2. TOURING CAR Mag 99 [illegible]
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della classe Gran Turismo

5) RALLY CHAMPIONSHIP Nat 99 VOTO 8
Casa: Actualize Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00
[illegible] migliore simulazione rallistica mai realizzata [illegible] tenditor[illegible]

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) SHOGUN: TOTAL WAR
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Giu 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Set 00
■ **Demo:** Mar 00

Il miglior gioco di strategia in tempo reale ci trasporta nel Giappone Feudale, tra signori della guerra e battaglie di dimensioni epiche.

2) AGE OF EMPIRES II Dic 99 [illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent'anni

3) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

4) DARK REIGN 2 Lug 00 [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un [illegible] strategico curato nei dettagli, ben equilibrato e molto appassionante

5) TA: KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 00
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un [illegible] imperdibile

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 99
■ **Demo:** Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere.

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 [illegible]
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power*, ma [illegible]

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM. APOCALYPSE Lug 97 [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO [illegible]
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali

2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO 9
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa EA/Maxis Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli

4) PC CALCIO 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) L'IMPERO DELLE FORMICHE Mag 00 VOTO 8
Casa Microids Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose

AVVENTURE

1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Voto 9
■ **Trucchi:** Gen 98
■ **Demo:** Set 97

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: è il caso di dire che chi scopre questa trilogia, trova un tesoro

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

5) NOCTURNE Nat 99 VOTO 8
Casa. Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un avventura a tinte forti, ideale per gli amanti dell'horror con un computer veloce

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa. Eidos Distributore: Leader
Prova. Gen 00 Voto. 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto

2) MESSIAH Feb 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile

4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa. Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi

5) OUTCAST Lug 99 VOTO 9
Casa Infogrames Distributore: C.T.O
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Set 99
Un avventura di grande atmosfera immersa in una grafica appagante senza utilizzare le schede 3D

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F/A-18 SIMULATOR Lug 00 VOTO 8
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Dagli sviluppatori più professionali il simulatore definitivo del caccia imbarcato sulle portaerei USA.

4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet nella drammatica cornice della guerra di Corea

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso ma imperdibile

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ago 00
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons

2) BALDUR'S GATE Gen 99 VOTO 8
Casa. Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 99 ■ **Demo:** Nessuno
L'ambientazione nei Reami Dimenticati del gioco Dungeons & Dragons per tante avventure fantasy

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore Leader
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Nessuno
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico.

4) ICEWIND DALE Set 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Sei personaggi da creare da zero e fare crescere nei Reami Dimenticati. Grandioso in multiplayer

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma aspettiamo a comprarlo fino all'ultima patch

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2000
Casa: EA Distributore. C.T.O.
Prova: Dic 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Nov 99

L'hockey su ghiaccio come avremmo sempre voluto giocarlo. Non possiamo perdere questa nuova versione!

2) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti: il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO 8
Casa Cryo Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello curata ed entusiasmante

5) TELE+ CLASSIC BILLIARD Giu 00 VOTO 7
Casa Microids Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Una simulazione perfetta del gioco del biliardo, completamente tradotta in italiano

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE. RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa EA Distributore C.T.O
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa Sega Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) STARLANCER Giu 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) DARK PROJECT II Giu 00 VOTO 7
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Mar 00

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I CINQUE MIGLIORI EFFETTI SONORI NELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI

Cinque effetti sonori che accompagneranno sempre i nostri ricordi di gioco.

1) Quake III Arena
La voce baritonale che annuncia "Impressive" è ormai un classico intramontabile.

2) TIE Fighter
La prima volta che abbiamo potuto udire il sinistro sibilo del caccia imperiale dalla parte dei protagonisti.

3) Alien Vs. Predator
Il ronzio dell'indicatore di prossimità ci fa ancora raggelare il sangue nelle vene.

4) Tetris
Una musichetta spaccacervello, proprio come il gioco.

5) Daikatana
Il piacevole suono del ritorno a Windows.

PRIMA PARTE!

INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

Indiana Jones e la Macchina Infernale è uscito da qualche mese, ma i nostri lettori continuano a chiedere consigli e aiuti!. Giochi per il Mio Computer ha quindi deciso di pubblicare - una volta per tutte - la soluzione! Prendiamo frusta e cappello!

TRUCCHI

STAR WARS: EPISODIO 1 - RACER

In attesa di vedere sul maxischermo il secondo episodio della leggendaria saga, i numerosissimi fan di Guerre Stellari si possono concentrare sui diversi titoli che escono e che utilizzano i personaggi e gli ambienti della saga. Questo titolo ha già quasi un anno ma ci sono trucchi freschi freschi.

I soldi non bastano mai, si sa. Andiamo alla scharmata nella quale compriamo le componenti per il nostro veicolo e premiamo CTRL+SHIFT + 4 a poi F4 per avere 1000 dollari in più da spendere. Attenzione: possiamo ripetere questo trucco solo cinque volte.

Selezioniamo la modalità torneo, avviamo la gara e premiamo SPAZIO al menu. Possiamo così assistere a un intermezzo dova il nostro personaggio a il suo avversario si insultano reciprocamente.
Per ottenere un personaggio aggiuntivo dobbiamo vincere su un determinato circuito. Ecco l'elenco dei circuiti e dei personaggi che sbloccano.

Boonta Classic/Galactic - Sebulba
Beedo's Wild Ride/Amateur - Aldar Beedo
Howler Gorga/Semi-pro - Ratts Tyerell
Andobi Mountain Run/Galactic - Mawhonic
AP Centrum/Invitational - Slide Paramita
Aquilaris Classic/Amateur - Clegg Holdfast

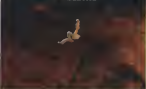
LIVELLO 1 - CANYONLANDS

Il primo livello è decisamente semplice e serve per introdurre il giocatore nel mondo di Indy e per impratichirsi con i comandi.
L'obiettivo è raggiungere il campo base in cima alla montagna, dove troveremo una jeep e un elicottero. Dovremo sempre raccogliere tutte le gemme, gli idoli e le monete. Tutto quello che troviamo (o quasi) ha un valore equivalente in dollari che potremo utilizzare alla fine di ogni livello per acquistare munizioni o kit medici. Spesso vicino agli scheletri troveremo qualche tesoro o qualche oggetto interessante, possiamo incappare anche nei serpenti, nel caso Indy venisse morso, usiamo subito l'antidoto per bloccare il veleno prima che diminuisca pericolosamente il nostro valore di energia. Partiamo e seguiamo il percorso sulla montagna, saliamo, tiriamo un blocco di pietra per rivelare un passaggio **(1)**.
Prima di proseguire oltre, saliamo sul blocco e prendiamo le monete d'argento. Proseguiamo dietro al masso e usiamo la frusta per superare il dislivello, utilizzando l'asse di legno. Arriviamo in una zona con un vecchio edificio: uccidiamo il serpente e prendiamo un gioiello blu nella nicchia a destra. Dobbiamo raggiungere il tetto dell'edificio: è un po' laborioso, ma con la frusta ci riusciremo, camminando sul tetto Indy inevitabilmente cadrà in una stanza dove troveremo uno scheletro **(2)**.
Da qui dobbiamo buttarci in acqua e proseguire fino alle cascate. Esplorando il mondo subacqueo troveremo sulla sinistra un idolo d'argento. Nuotiamo nel tunnel che ci porta in un pozzo verde. Prendiamo le monete d'oro vicino allo scheletro e raggiungiamo la sommità usando le scalette sul muro. Alla fine torneremo di nuovo vicino alle rovine. Questa volta non dobbiamo più usare la frusta per raggiungere il tetto. Esploriamo la stanza con lo scheletro, prendiamo la barra d'oro e saltiamo in acqua. Usciamo dall'acqua prima delle cascate, in tempo per vedere un elicottero passare sulla strada che porta al campo. Guardiamoci intorno e prendiamo la gemma blu nel passaggio sulla sinistra, e la gemma rossa nel passaggio avanti. Continuiamo lungo l'ultimo passaggio, sulla destra. Prima di scalare la prima parete entriamo nella stanza e prendiamo un idolo d'oro. Torniamo fuori e proseguiamo fino allo scheletro e prendiamo le monete d'oro. Da qui dovremo fare diversi salti, usando anche una coppia di scale e superando una crepa nel muro per raggiungere la piattaforma più alta. Uccidiamo il serpente e prendiamo l'ultima gemma blu nella nicchia in alto; saltiamo verso l'arco e potremo finalmente vedere il campo. Raggiungiamolo e dopo la conversazione, Sophia Hapgood ci darà un pezzo di un antico meccanismo.
Abbiamo concluso il primo livello e Indy, per via aerea, si trasferisce a Babilonia **(3)**.

LIVELLO 2 - BABILONIA

I Russi infestano letteralmente questo livello. Dovremo passare diversi posti di blocco sovietici, entrare nella base e trovare il modo di raggiungere l'Antica Biblioteca di Babele. A fine livello un agente della CIA ci aiuterà a trovare la chiave per la libreria in cambio di un nostro impegno a fianco del governo contro i Russi. Ci sono diverse stanze con esplosivi e barili pieni di liquido infiammabile in questo livello: spesso possiamo farli saltare in aria sparandogli, liberando così il campo dai nemici. Superiamo il fosso usando le colonne centrali; proseguiamo verso la zona con la torre e scaliamo il muro sulla destra. Saltiamo poi sul tetto del palazzo più vicino e ascoltiamo la conversazione del generale russo Volodnikov, che sta dietro a tutta la storia. Continuiamo a saltare verso il tetto più vicino, dondoliamoci sul muro e finalmente possiamo vedere il campo con 4 guardie. Entriamo nella caverna sulla destra che porta a due edifici, con filo spinato e fossato pieno d'acqua. Sul lato destro dell'edificio non c'è niente, tranne due ragni. Andiamo verso sinistra, aggrappiamoci al bordo e lasciamoci cadere, aggrappandoci al bordo inferiore. Tiriamoci su e uccidiamo il ragno in fondo al corridoio, iniziamo a sparare non appena entrati nella caverna, uccidendo così la guardia russa facendo saltare il barile. Ne apparirà subito un'altra, eliminiamola, poi corriamo a sinistra verso i cancelli e uccidiamo tutte le altre guardie una a una. Arriviamo così al campo, raccogliamo il kit medico e continuiamo per la scala. Alla fine del corridoio saltiamo e uccidiamo la guardia dietro alla tenda **(4)**.
Tiriamo la leva nella nicchia che aprirà una porta, prendiamo i tre kit medici e uccidiamo anche il ragno nella tenda. Passiamo il cancello, spingiamo il blocco e saliamoci per raggiungere il tetto. Saltando sul tetto del camion **(5)** possiamo penetrare nella base russa, quando il camion si ferma, Indy sarà impegnato in un'ardua battaglia con diverse guardie che sparano da diverse direzioni. Qui dobbiamo cavarcela al meglio, sparando anche ai barili. Per uccidere il cecchino corriamo verso l'edificio più lontano e saltiamo sulla cassa **(6)**, da qui possiamo raggiungere il secondo piano, prendere la gemma verde e tutte le munizioni che troviamo prima di continuare giù per le scale e uccidere il cecchino. Usiamo la frusta per saltare sul piano superiore e raggiungere la scala. Saliamo e arriviamo nella base. Anche qui dobbiamo uccidere chiunque ci venga incontro. Prendiamo le monete d'argento nella stanza più scura. Vediamo che il cancello è chiuso; cerchiamo la stanzetta con le lettere LFI e tiriamo la leva. Subito entreranno nella base una marea di guardie: uccidiamole. Prendiamo poi i kit medici che troviamo sulle casse. Guardando in basso, attraverso le sbarre, vediamo che c'è

1 UN PASSAGGIO RIVELATO

2 VERSO LA STANZA DELLO SCHELETRO

3 IN VIAGGIO CON SOPHIA

4 ELIMINIAMO LE GUARDIE

acqua. Corriamo allora attraverso il cancello aperto in precedenza, tiriamo la cassa e infiliamoci nel passaggio. Arriviamo in una zona con due tunnel che ci portano alla porta della biblioteca. Sott'acqua troveremo una barra d'argento, alcune monete d'oro e kit medici. È meglio nuotare in profondità per trovare le uscite, e tornare verso la superficie per fare rifornimento d'aria quando vediamo le aperture sul pavimento. Usciamo dall'acqua ed esploriamo il corridoio andando verso la porta chiusa, una guardia apparirà e proverà a imprigionarci, ma al momento opportuno l'agente della CIA entrerà in scena. Abbiamo ora la chiave della porta, all'interno troviamo molto esplosivo.. allontaniamoci quanto basta e spariamo ai barili. Dopo l'esplosione saltiamo nel buco che ci riporta in acqua, nuotiamo e prendiamo una barra d'oro, poi torniamo su usando le sporgenze del muro. Nella stanza tiriamo un blocco dal muro trasformando in pratica la stanza in un ascensore che ci porta verso il basso. Esploriamo la piccola stanza con il disco d'oro sul muro e attacchiamo una parte del meccanismo alla costruzione all'interno del muro. Sul muro di fronte troviamo anche uno strano oggetto geometrico dove dovremo inserire tutti i pezzi del puzzle più tardi. Ora l'ascensore è funzionante, raggiungiamo la biblioteca. Qui dobbiamo mettere insieme i tre pezzi del puzzle geometrico con la statua di Murdock. Prendiamo la gemma rossa e l'idolo d'argento, uccidiamo un po' di insetti e usiamo la scala **(7)**. Raggiungiamo il secondo piano e premiamo il blocco sul muro, dall'esterno verso il centro della stanza. Saliamo sul blocco per raggiungere il piano più elevato. Esploriamo questa zona e prendiamo il primo pezzo di puzzle, passiamo dall'altra parte e prendiamo il secondo pezzo, poi il ponte si romperà. Saltiamo verso sinistra verso uno spuntone con una piccola nicchia dove troviamo una gemma rossa. Da qui saltiamo sulla colonna centrale e premiamo il pulsante che apre il passaggio sul pavimento. Saltiamo giù, infiliamoci nel passaggio e prendiamo la statua di Murdock

6 IL CECCHINO NASCOSTO

5 UN CAMION PROVVIDENZIALE

Adesso usiamo il ponte rotto per salire verso il corridoio cieco dove troviamo la terza parte del puzzle (qui dobbiamo strisciare). Torniamo nella stanza con il disco d'oro e inseriamo tutti i tasselli, apriremo così un passaggio dietro all'ascensore. Prendiamo la gemma blu e l'idolo d'oro, poi spingiamo il blocco, premiamo il pulsante dell'ascensore per raggiungere la superficie. L'agente CIA vuole la statua in cambio della jeep... prepariamoci a partire per le fredde terre del fiume Tian Shan, in Russia.

LIVELLO 3 - IL FIUME TIAN SHAN

Verremo paracadutati da un aereo militare **(8)**. In questo livello incontreremo diversi lupi: non possiamo ucciderli, ma è sufficiente sparare in aria per allontanarli. Sul fiume evitiamo il ghiaccio, mortale; per navigare possiamo usare il gommone, facciamo attenzione a non danneggiarlo e usiamo CTRL per approdare. Voltiamoci, proseguiamo arrampicandoci fino alla caverna, prendiamo l'erba medicinale e le monete d'oro. Torniamo giù sparando in alto per allontanare i lupi. Proseguiamo verso il ponte, poi saliamo fino al punto più alto e seguiamo le tracce dei camion dell'armata rossa fino al cartello "USSR - Confine". Cerchiamo il piccolo passaggio a sinistra e arrampichiamoci al piano superiore evitando il lupo. Prendiamo le monete d'argento. Avanziamo fino al limite e saremo così all'altezza della guardia della torre. Uccidiamola, saltiamo sul piano più alto della torre, giriamoci intorno e uccidiamo i russi che vediamo in basso **(9)**. Scendiamo, esploriamo la stanza e i condotti d'areazione. Troveremo soldi in una stanza, in un'altra alcuni armadi con un gommone gonfiabile, un kit di riparazione e un kit medico. Qui premiamo il tasto sulla parete per aprire il passaggio che dà sul fiume, usiamo il gommone. Cerchiamo il ponte di corda e troveremo un idolo d'argento dietro alle cascate. Facciamo attenzione agli spuntoni di roccia. Attracchiamo sulla riva vicino agli alberi. Proseguiamo fino alla roccia, recuperiamo le monete d'argento, proseguiamo sul sentiero e passiamo il ponte. Sulla sinistra vediamo un arco e uno strano candelabro. L'obiettivo è mettere le 4 candele al posto giusto e accenderle (usando CTRL e l'accendino). Il ponte diverrà operativo e Indy potrà passare. Torniamo indietro e senza voltare per il ponte proseguiamo fino alla casetta. Uccidiamo i due soldati, evitiamo il lupo, ed esploriamo l'interno della casa. Troviamo un kit medico e tantissimi kit di riparazione (possiamo prenderne fino a tre per volta). Torniamo verso le cascate. Con il gommone oltrepassiamo le colonne, poi andiamo a sinistra prima delle cascate, ancora a sinistra al bivio, poi proseguiamo fino agli edifici gialli e blu. Qui andiamo a destra fino al bivio, poi a sinistra fino alla torre/faro. Scendiamo, andiamo a destra e dopo aver passato le prime scalette giriamoci e spariamo verso la finestra **(10)**. Entriamo nella stanza, tiriamo la leva e usciamo, continuando a salire verso la torre. In cima raccogliamo la candela e torniamo al gommone. Proseguiamo verso la cascata, e da qui facciamoci portare fino all'uscita del tunnel. Scendiamo e recuperiamo la candela dal tronco del grande albero, dietro questo troviamo anche alcune monete d'oro. Torniamo al gommone e con questo andiamo a sinistra e attracchiamo appena possibile. C'è un macchinario: tiriamo la leva. Torniamo al gommone e navighiamo fino a ritrovare le casette gialle e blu, proseguiamo fino alla piccola costruzione sulla destra. Entriamo nell'edificio e prendiamo la candela (uccidendo i ragni). Torniamo al canotto e manteniamo la destra fino al ponte, passiamolo e scendiamo a terra sulla destra. Qui troviamo una grotta, prendiamo le scale a destra, arrampichiamoci per recuperare le monete d'oro, poi torniamo

7 INSETTI PERICOLOSI

TRUCCHI

Sunken City/Semi-pro - Bullseye Navior
Bumpy's Breakers/Semi-pro - Ark Bumpy Roose
Scrapper's Run/Semi-pro - Wan Sandage
Abyss/Invitational - Bozzle Baranta
Baroo Coast/Semi-pro - Neva Kee
Inferno/Invitational - Ben Quadinaros
Mon Gazza Speedway/Amateur - Teemto Pagalies
Spice Mine Run/Amateur - Mars Guo
Zugga Challenge/Semi-pro - Boles Roor
Vengeance/Amateur - Fud Sang
Executioner/Galactic - Toy Dampner

STAR WARS: FORCE COMMANDER
Un gioco di strategia ispirato all'ineguagliabile saga di Guerre Stellari: potremo impersonare entrambe le fazioni e dovremo superare ben 21 missioni.

Per avere punti illimitati: nel menu di selezione del giocatore creiamo un nuovo giocatore e chiamiamolo "TheGalaxyIsYours". Poi clicchiamo due volte (normalmente è una volta sola) sul nome e premiamo la freccia blu.
Durante il gioco basta premere la "M" (in alcune versioni SHIFT + M) per avere ogni volta 500 punti, tutte le volte che vogliamo. Purtroppo questo trucco non si può applicare ai giocatori già creati.

Dopo aver attivato questo trucco, possiamo usare altre combinazioni di tasti per attivare nuovi trucchi:

CTRL + W - per vincere immediatamente la missione
CTRL + 8 - mostra le unità attive
CTRL + SHIFT + 8 - mostra tutte le unità
CTRL + 9 - disabilita la nebbia durante le battaglie

Attiviamo il BLOCNUM sul

TRUCCHI

tastierino numerico e premiamo "*" sul tastierino numerico per ottenere 999999 vite per unità.

Inoltre è possibile rigenerare le unità senza aspettare la nave appoggio. Dopo aver inserito primo trucco (TheGalaxyIsYours) premiamo CTRL-0. Usiamo le frecce per selezionare l'unità da creare, poi diamo il via all'operazione con la freccia sinistra, e infine, sempre con le frecce, possiamo cambiare la squadra dell'unità.

Durante il gioco se abbiamo attivato il primo trucco e premuto CTRL-0 possiamo distruggere qualunque unità semplicemente selezionandola e premendo CANC.

Per accedere a tutte le missioni è sufficiente creare un nuovo giocatore e chiamarlo "TheWorldIsYours". Clicchiamo poi due volte sul nome e premiamo la freccia blu.

Se una unità trasporto sta per distruggersi, proviamo a rimuoverla esattamente nello stesso momento che esplode: otterremo due unità di quel tipo come risultato!

Dopo aver completato il secondo obiettivo della terza missione di allenamento (distruzione del campo Jawa) potremo assistere a una gara tra due pod racer

TACHYON: THE FRINGE
È un titolo ben realizzato che ha piacevolmente sorpreso gli amanti dei simulatori di volo spaziali. Per vincere dovremo praticamente conquistare, di missione in missione, tutto il sistema solare. Premiamo il tasto "7" sul tastierino numerico per attivare la console, poi inseriamo i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi. Attenzione, il primo codice è necessario per

8 ATTERRAGGIO MORBIDO

10 ROMPIAMO IL VETRO PER ENTRARE

9 SPARATORIA AL CONFINE

giù e attraversiamo il ponte. Ci sono tre pistoni. L'obiettivo è raggiungere il muro più lontano del secondo piano. Saltiamo sul pistone più a destra e da qui indietro sul secondo piano mentre il pistone risale. Corriamo tra i banli, saltiamo avanti, saltiamo sul pistone più a sinistra dalla piattaforma, poi su quello in mezzo e infine verso il muro del secondo piano. Troviamo una barra d'argento nella nicchia (usiamo la frusta per arrampicarci); prendiamo anche l'idolo d'oro, il kit medico e la candela. Torniamo al canotto e da qui al candelabro usando la leva per azionare l'elevatore. Mettiamo le 4 candele e accendiamole con l'accendino **(11)**. Possiamo ora attraversare il ponte e raggiungere il livello successivo.

LIVELLO 4 - SANTUARIO DI SHAMBALA

È un livello decisamente intricato. Ci sono ben 4 edifici pieni di meccanismi, leve e pulsanti. Alla fine del livello incontreremo il Guardiano di Ghiaccio. Battendolo otterremo il primo pezzo della macchina infernale: il pezzo di Urgon. Andiamo a destra e arrampichiamoci fino al tetto dell'edificio, usando la scala, dopo aver premuto il pulsante. Passiamo il ponte ed entriamo nel santuario. Il portone è chiuso; andiamo sul tettuccio di sinistra e arrampichiamoci su per il muro usando i mattoni. Giriamo intorno alla cupola e caliamoci nella botola, usiamo poi la scala e, di livello in livello, scendiamo con attenzione verso terra. Qui troviamo un grande orologio. Negli angoli della torre troviamo: una scala (per tornare in cima), una porta chiusa e una botola. Saltiamo nella botola e vedremo una strana creatura che scapperà via. Seguiamola fino alla stanza degli ingranaggi e vedremo una stanza più grande. Proseguiamo fino alla pedana dalla quale si possono vedere gli ingranaggi. Usiamo la discesa sul muro di destra per scendere e uccidiamo le tre creature di ghiaccio. Muoviamo il blocco sul muro più lontano verso il fiume e così l'acqua azionerà il meccanismo; torniamo indietro, entriamo nella cavità della parete a sinistra e raggiungiamo il secondo piano usando la frusta. Da qui saltiamo sulla piattaforma più bassa che si sta muovendo; di fronte abbiamo una sporgenza di roccia con uno scheletro, dove troviamo erba medicinale. Dalla piattaforma mobile possiamo anche raggiungere la gemma blu, nella piccola nicchia tra la lampada e il muro di destra. Torniamo sulla piattaforma e saltiamo verso l'appiglio di legno. Saliamo e saltiamo verso la seconda piattaforma. Da qui possiamo arrivare alla stanza di prima, dove gli ingranaggi sono in movimento, e tirare il masso a sinistra verso il centro per attivare l'orologio **(12)**.

Torniamo nella torre (con l'orologio) e premiamo il pulsante nella parete opposta a quella con il dipinto, usciamo dalla porta appena aperta: non c'è il ponte, ma possiamo prendere la gemma verde sporgendoci e lasciandoci cadere. Torniamo su e risaliamo la torre premendo un pulsante e tirando una leva strada facendo. In alto usiamo la scala per il piano superiore, passiamo il ponte e saltiamo sulla piattaforma in basso a destra senza entrare nell'edificio. Uccidiamo la creatura di ghiaccio, scendiamo al piano inferiore, eliminiamo anche l'altra creatura e raggiungiamo così la campana **(13)**. Dobbiamo sollevarla e azionarla. Tiriamo la leva sulla parete in fondo. Saliamo fino all'ultimo piano e azioniamo la leva a sinistra. Per salire dobbiamo prima scendere e premere una leva che sblocca le scale. Però se proviamo a saltare giù moriremo, quindi torniamo al ponte e distruggiamo la finestra della torre entriamo e continuiamo finché non troviamo una leva. Torniamo in cima alla torre e facciamo salire la campana con la leva. Prendiamo la barra d'oro (dove c'era la campana). Torniamo al livello più basso della torre dell'orologio e tiriamo la leva sulla sinistra. Apparirà finalmente la Sacra Signora che ci consegnerà la chiave del cancello chiuso in fondo alla torre dell'orologio, nel comdoio a destra del dipinto: andiamoci e apriamo. Dobbiamo recuperare un prezioso fiore per la Signora. Siamo nella sala principale, entriamo nella porta a destra e uccidiamo le creature. Siamo ora nell'edificio più piccolo. Prendiamo i kit medici e le monete d'oro, al secondo piano troveremo il sigillo monastico. Poi usando il fucile d'assalto spariamo dalla finestra e uccidiamo i russi che infestano il cortile **(14)**. Scendiamo al piano inferiore, uccidiamo i tre

11 QUATTRO CANDELE PER PASSARE IL PONTE

12 GLI INGRANAGGI DELL'OROLOGIO

soldati e torniamo nella sala principale Spostiamo la statua e giriamola due volte in senso antiorario per aprire un passaggio nel piedistallo Prima di entrarci prendiamo l'idolo d'argento dalla nicchia, facendo tutto molto velocemente perché il terreno è cedevole Uccidiamo il ragno nel corridoio buio, poi proseguiamo fino a dove iniziano le mattonelle Strisciamo fino al martello gigante e uccidiamo le due creature Saliamo a sinistra per le scale, poi a destra, infine voltandoci usiamo la frusta per raggiungere il passaggio in alto Usiamo poi la frusta per colpire le monete e far scattare la trappola stando un po' lontani; poi possiamo raccogliere il tesoro, tornare indietro usando la frusta e montare sull'ascensore a sinistra.

Siamo davanti ai cancelli: usiamo il sigillo monastico C'è una stanza piena d'acqua, con molte travi, sul muro opposto c'e la pianta che dobbiamo recuperare Caliamoci a destra sulla piattaforma, voltiamoci e saltiamo poi di trave in trave (attenzione alla prima). Siamo nella stanza a destra, uccidiamo il ragno e prendiamo la chiave nella nicchia Dalla stanza dobbiamo saltare di trave in trave per raggiungere il balcone con la pianta saltiamo sulla prima trave e poi arrampichiamoci a destra, continuiamo fino ad arrivare alla fessura sopra all'ingresso dal quale siamo arrivati

Andiamo a destra fino a trovare una trave sotto i piedi, scendiamo, voltiamoci, saltiamo sulla trave e caliamoci in basso due volte Saltiamo sulla trave, poi saltiamo a sinistra usando anche la frusta Con un altro paio di salti dovremmo raggiungere la trave più lontana Da qui arrampichiamoci sulla parte più alta della trave, a sinistra, poi voltiamoci a sinistra e saltiamo sulla trave di fronte a noi Qui spingiamo la roccia nella parete per scoprire una nicchia dove recuperiamo un po' d'argento Tiriamo la roccia in modo che possiamo arrampicarci e usarla per saltare sulla parte più alta della trave e da qui sulla piattaforma Andiamo a sinistra verso la nicchia, usiamo la chiave per aprire il cancello e finalmente raccogliamo il fiore. Non appena arrivano i russi lanciamoci in acqua e andiamo verso destra portati dalla corrente Possiamo uscire afferrando il blocco di legno che incontriamo, poi caliamoci e prendiamo le erbe medicinali nella nicchia, caliamoci ancora e raggiungiamo l'ascensore Torniamo nell'edificio principale, quello con la statua e la cascata. Sopra la testa possiamo vedere una piattaforma. Raggiungiamola passando per il piedistallo della statua e saltiamo verso la piattaforma a destra del cancello principale Premiamo il pulsante che svela la scala sulla piattaforma opposta, raggiungiamola e da qui raggiungiamo il piano più alto Qui troviamo una porta chiusa e una grata dorata Dobbiamo entrare nella stanza chiusa, ma appena Indy si avvicina alla grata, viene avvisato da un filmato di usare la finestra. Spariamo allora alla finestra dorata e spacchiamo tutte le altre Ora corriamo intorno alla stanza della biblioteca per raggiungere la finestra che vediamo in lontananza. Uccidiamo la creatura di ghiaccio, spariamo alla finestra e uccidiamo una guardia sul tetto, poi dondoliamo verso destra ed entriamo nella zona della prima finestra rotta **(15)** Mettiamo il fiore sul candelabro d'oro, che inizierà a muoversi verso il basso raggiungendo presto l'acqua. Corriamo giù per le scale e saltiamo sulla piattaforma centrale, da qui possiamo vedere le imposte chiuse sopra al cancello principale Possiamo saltare sulla piattaforma per aprire le imposte, usando la frusta su una gamba del candelabro La luce entra finalmente nella stanza e colpisce il fiore Scendiamo a prenderlo, poi andiamo a sinistra, uccidiamo i soldati russi e arrampichiamoci fino al piano più alto Attraversiamo il ponte e consegniamo il fiore alla Sacra Signora, che si trasformerà in una splendida ragazza e ci aprirà il cancello per il mondo di ghiaccio

Scendiamo le scale e saremo faccia a faccia con uno strano mostro fatto tutto di ghiaccio, che può scalare anche i muri facilmente Facciamo attenzione a che il mostro non sia mai sopra la nostra testa Comunque al momento non possiamo ucciderlo La tattica migliore per batterlo è rimanere dentro, vicino all'esterno, in modo da non essere localizzati dalla bestia Al secondo piano ci sono alcuni passaggi che portano verso altri edifici Andiamo in quello con l'insegna blu, sul tavolo ci sono erbe medicinali, prendiamole Poi arrampichiamoci sul cubo di

13 L'ENIGMA DELLA CAMPANA

14 ANCORA I RUSSI

15 UNA STANZA DIFFICILE DA RAGGIUNGERE

TRUCCHI

abilitare tutti gli altri.

IM A CHEATER – abilita i codici
ONE MILLION DOLLARS – aggiunge 5000 crediti
QUICKENING – abilita l'invincibilità
COME GET SOME – rifornisce munizioni
DILITHIUM – energia ai massimi livelli
THERE IS NO SPOON – per vincere il livello all'istante
BOOM STICK – tutti gli oggetti diventano disponibili
RAGTAG – tutte le navi sono disponibili
KESSEL RUN – potenzia la nave
SAY AHH – apre il passaggio selezionato

Per avere infiniti post-bruciatori usiamoli fino ad aver raggiunto la massima velocità e poi teniamo premuto "Q". Se abbiamo fatto tutto bene la nave manterrà la stessa velocità e direzione finché non lasciamo il tasto, senza consumare energia.

TARZAN
Tarzan è un personaggio che non ha bisogno di molte presentazioni; questo gioco di piattaforme si svolge su 13 livelli che mostrano però diverse lacune. Diamo nuova linfa a questo titolo inserendo durente il gioco questi codici per attivare i corrispondenti trucchi.

stlevel – per saltare al livello successivo
ststage – permette di selezionare un livello
stanimals – distrugge tutti gli animali
stsave – per salvare un gioco
stload – per caricare un gioco
sttarzan – per passare il controllo a Tarzan
stjane – per passare il controllo a Jane
stcolour – modifica i colori

THE SIMS
Un gioco magistrale, complesso, affascinante dove il nostro compito è,

TRUCCHI

semplicemente, vivere. Costruire una casa e abitarla, intrattenendo buoni rapporti con i vicini è un aspetto della vita reale che non è mai stato simulato così bene come in *The Sims*. Ma questo è solo un aspetto del gioco... Durante il gioco premiamo CTRL+SHIFT+C, poi inseriamo i seguenti codici:

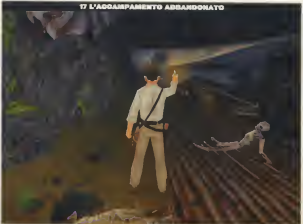
Klapaucius – per avere 1000 Simoleons
rosebud - per avere 1000 Simoleons
(per la versione 1.1)
water_tool – per creare un laghetto intorno a casa
set_hour * - modifica l'ora (valori di *: 1-24)
sim_speed * - velocità di gioco (valori di *: da -1000 a +1000)
interests – mostra la personalità e gli interessi
autonomy * - modifica la considerazione che i sims hanno di loro stessi (valori di *: 1-100)
grow_grass * - modifica i parametri dell'erba (valori di *: 1-150)
map_edit on/off – abilita/disabilita l'editor della mappa
route_balloons on/off – abilita/disabilita i consigli
sweep on/off – mostra alcuni parametri di gioco
draw_all_frames on/off – abilita/disabilita la costruzione di tutti i fotogrammi
history – crea un file con la storia della famiglia
edit_char – permette di creare un personaggio
draw_routes on/off – mostra/nasconde il percorso fatto dal personaggio selezionato
move_object – per spostare gli oggetti
preview_anims on/off – abilita/disabilita le animazioni
rotation (0-3) – muove la telecamera
house * - carica la casa numero *
visitor_control – permette di controllare i visitatori con la tastiera
! – ripete l'ultimo codice inserito

16 IL CUSTODE DI URGON

ghiaccio, proseguiamo sullo scivolo e estraiamo il masso a destra. Scendiamo e usciamo dalla porta a sinistra, poi verso destra ed entriamo nell'edificio con l'insegna rossa. Arrampichiamoci sulla sporgenza a destra. Dobbiamo essere veloci nel correre attraverso il ponte, perché si sbriciolerà sotto i nostri piedi, e da qui entrare nell'edificio con l'insegna viola. Superiamo il ponte rotto, poi a sinistra un altro ponte per arrivare all'edificio "verde". Andiamo sulla piattaforma a destra e saltiamo sulla piattaforma di sinistra. Qui usiamo la frusta per raggiungere la piattaforma e poi la porta; premiamo il pulsante e entriamo.
Dentro, nella nicchia, troviamo la parte di Urgon il primo pezzo della Macchina Infernale, prendiamolo e usiamo lo scivolo di sinistra per scendere **(16)**. Per uccidere il mostro dobbiamo uscire allo scoperto e accecarlo tre volte usando il pezzo appena preso (usiamo il tasto CTRL). Due consigli: aspettiamo sempre che l'arma sia completamente carica (altrimenti perderemo energia) controllando l'indicatore a sinistra in basso, e avviciniamoci più possibile alla bestia mentre è ancora a terra. Quando finalmente il mostro è morto usiamo il pezzo di Urgon sulla lastra di ghiaccio nella parete di fronte allo scivolo dal quale siamo arrivati. Entriamo nel tunnel, premiamo il pulsante e usciamo all'aperto per concludere il livello.

LIVELLO 5 – LA LAGUNA DI PALAWAN

In questo livello faremo conoscenza con gli squali (che è meglio affrontare nuotando molto in basso) e altri nemici nascosti nelle acque della laguna. L'obiettivo è trovare l'ingresso della città degli aborigeni. Andiamo a sinistra e proseguiamo per lo stretto passaggio fino alla buca, usiamo la frusta per passare dall'altra parte. Esploriamo gli scheletri e prendiamo il machete, il kit medico e le monete dietro alla cassa **(17)**. Torniamo indietro e andiamo a destra, seguiamo il percorso e distruggiamo la ragnatela con il machete. Uccidiamo il ragno e rompiamo il muro di destra con il pezzo di Urgon, poi raccogliamo una gemma blu. Andiamo a sinistra, su, poi a destra, su ancora ed entriamo nella caverna di destra, usando il machete per togliere le piante. Qui prendiamo il badile e usciamo.

Camminiamo avanti fino a che Indy si ferma per controllare il terreno vicino a una pianta. Usiamo il badile in quel punto e troveremo un idolo d'argento. Corriamo avanti e prendiamo l'erba medicinale dietro alla roccia. Torniamo alla spiaggia. Nuotiamo verso la riva di fronte, usando il machete per allontanare squali e barracuda. Sulla spiaggia andiamo a sinistra, uccidiamo l'iguana e prendiamo le monete d'oro dietro alla roccia. Proseguiamo verso l'ingresso della caverna (sempre usando il machete), uccidiamo i ragni e vedremo così una nave affondata. Sulla stessa spiaggia, poco distante, un siluro è nascosto dietro a una roccia: ci serve un detonatore. Nuotiamo verso il retro della nave e saliamo (nuotando possiamo trovare una falla all'interno della quale c'è una barra d'oro). Andiamo a poppa e cerchiamo la gru, vicino c'è una cassa più piccola con un detonatore, prendiamolo **(18)**. Sul secondo ponte c'è una porta chiusa. Torniamo alla spiaggia **(19)**. Inseriamo il detonatore sul lato sinistro e la torpedine partirà causando una falla sulla nave. Nuotiamoci, prendiamo l'oro sul fondo; tutti i compartimenti della nave sono pieni d'acqua e non sarà più possibile prendere fiato. Troviamo un martello in una cassa.
Raggiungiamo il portellone chiuso girando per i corridoi e usiamo il martello per aprire la serratura. Prendiamo fiato. Immergiamoci, usciamo dalla stanza e dal corridoio, poi andiamo a destra e raggiungiamo la stiva, in fondo alla quale troviamo una cassa con dentro una chiave. Torniamo fino al lucchetto rotto ed emergiamo. Proseguiamo sulla nave, saliamo le scale e usiamo la chiave sulla porta chiusa. Nella stanza prendiamo la manovella sul muro di sinistra, alcune monete e il kit medico. Torniamo alla gru e inseriamo la manovella nel pannello di comando della gru, azionandola. Usiamo la frusta sul gancio della gru per passare sull'altura con gli idoli. Andiamo verso i totem e scaviamo nel punto indicato da Indy, saliamo sulla mattonella colorata per rivelare una grotta segreta, purtroppo chiusa. Torniamo allora all'inizio del livello e nuotiamo verso sinistra, fino

17 L'ACCAMPAMENTO ABBANDONATO

18 UN DETONATORE PER SILURI GIAPPONESI

19 INNESCHIAMO LA TORPEDINE

20 L'ELICA DELLO "ZERO" NIPPONICO

a incontrare una forte corrente vicino alla roccia c'è una grotta sotterranea con un idolo d'oro. Torniamo indietro fino al relitto d'aeroplano abbandonato sul fondo e usiamo il martello per staccare un pezzo di elica **(20)**.
Poi torniamo alla porta della grotta e apriamola con l'elica. Andiamo a destra e premiamo il pulsante in basso sul muro di destra che apre un passaggio.
Usiamo per raggiungere la superficie e respirare. Nella grotta troviamo anche una barra d'argento. Continuiamo a nuotare nella laguna e torniamo su vicino alle grotte.
In quella di sinistra recuperiamo le monete d'oro vicino alla colonna, proseguiamo e uccidiamo l'iguana. Saliamo le scale e saliamo sul muretto di destra, poi appendiamoci al muro e proseguiamo fino a quando possiamo tirarci su. Di nuovo arrampichiamoci a destra, appendiamoci alla parete e così via fino alle scale.
Arriviamo così al totem: saliamoci sopra e premiamo il pulsante che apre il cancello della seconda grotta. Torniamo indietro ed entriamo nella caverna di destra per concludere il livello.

LIVELLO 6: IL VULCANO DI PALAWAN

Andiamo a destra, entriamo in acqua e raccogliamo una serie di oggetti utili. Poi usciamo, scendiamo e arrampichiamoci a sinistra, dove c'è un grande masso. Muoviamolo verso i pilastri in modo che possiamo salirci e raggiungere la sporgenza. Poi usiamo la frusta per saltare sull'altra piattaforma. Usiamo il pezzo di Urgon per aprire un passaggio sulla parete di sinistra. Prendiamo le monete d'argento nel piccolo corridoio sulla sinistra e scendiamo poi per quello di destra. Ci troveremo in una stanza piena d'acqua. Dopo l'acqua vedremo un cancello chiuso, che dobbiamo aprire premendo un pulsante e recuperando la chiave. Per ora uccidiamo i pesci dalla spiaggia e nuotiamo verso l'angolo sinistro della stanza. Usciamo dall'acqua e saltiamo sull'isoletta al centro. Saltiamo nella pozza e nuotiamo fino all'uscita. Usciamo e proseguiamo per il tunnel, fino alla stanza piena di fontanelle di lava. Saltiamo sul masso più grande, aspettiamo che esca la lava, poi subito arrampichiamoci sulla piattaforma più grande. Attraversiamo il ponticello e saltiamo sul masso a sinistra, evitando la lava. Saltiamo sul masso più alto e usiamo la frusta sull'appiglio di sinistra per arrivare dall'altra parte. Toccato terra saltiamo in avanti per evitare il masso che ci rotola addosso. Entriamo nel buco dal quale è uscito il masso, seguiamo lo scivolo e prendiamo le monete d'oro, poi torniamo a destra e andiamo verso sinistra per recuperare l'idolo d'argento (uccidendo lo scorpione) e le monete d'oro nella nicchia.
Infine saltiamo nel buco. Vediamo una specie di bara all'esterno. Premiamo il pulsante, uccidiamo altri scorpioni e seguiamo il passaggio aperto, poi saltiamo in acqua. Attenzione agli squali. Usciamo sull'isoletta centrale, e uccidiamo quanti più squali possibili stando sulla spiaggia, prendiamo la chiave dallo scheletro nella bara. Torniamo in acqua ed entriamo nel cunicolo sottomarino vicino alle rocce di fronte a noi. Ci ritroveremo vicino a uno strapiombo, andiamo a sinistra e saliamo per la scala più vicina. Dondoliamoci a destra e seguiamo le scale verso il basso fino alla stanza verde. Prendiamo le monete d'argento e torniamo nella zona di prima. Usiamo lo scivolo e saltiamo in fondo a questo. Dobbiamo ora arrampicarci fino alla caverna sul muro quindi andiamo verso il masso mobile, tiriamolo e arrampichiamoci due volte, scendiamo e spingiamo il masso, poi giriamoci e tiriamo verso di noi per tre volte fino al bordo per saltare sul pilastro più alto. Uccidiamo gli scorpioni e proseguiamo usando il machete. Andiamo avanti, premiamo il pulsante che apre un cancello. Saltiamo in acqua, entriamo, andiamo al portone che apriremo con la chiave di conchiglia. Siamo in una stanza piena di lava **(21)**. Dall'altra parte c'è una porta chiusa, dobbiamo raggiungerla superando la lava. Arrampichiamoci per la scala di sinistra, poi andiamo a destra entrando nella grotta in basso a destra, qui prendiamo le monete e torniamo giù. Spostiamo il masso sulla mattonella verde e attraversiamo il fiume di lava saltando in mezzo, sul ponte. Spostiamo il masso anche qui e torniamo all'ingresso, usiamo la scale e stavolta

TRUCCHI

Un ultimo trucco: abilitiamo il trucco "move_object", facciamo sedere un personaggio, mettiamo in pausa il gioco e cancelliamo la sedia. Anche il personaggio sparirà. Togliamo la pausa e clicchiamo sull'icona con la faccia e il personaggio riapparirà con le barre dell'umore ai massimi livelli.

THEME PARK WORLD
Un gioco divertente e colorato, dove oltre a costruire e gestire immensi parchi-gioco potremo anche provare in prima persona alcune delle attrazioni installate. Possiamo anche mettere il nostro parco su Internet e farci votare dalle persone di tutto il mondo.

Ecco un trucco per ottenere un bel po' di soldi. Mettiamo un gioco puzzle gigante nel parco, dove vogliamo, e aspettiamo che qualcuno arrivi a giocarci. Mentre stanno giocando alziamo il prezzo a 10000 e clicchiamo sul pulsante con le tre frecce verdi. Appena finito i giocatori ci pagheranno ben 10000 crediti. Appena finito riabbassiamo il gioco a 0 e alziamo la possibilità di vincere e il valore dei premi. Poi, durante le puntate, alziamo di nuovo il prezzo a 10000.

ROLLCAGE
Divertente, spericolato, spettacolare: è *Rollcage*. In giochi come questo, ricchi di azione e divertimento i trucchi giungono graditissimi, per aumentare il coinvolgimento e la longevità.
Digitiamo questi codici in un menu qualunque. Se i codici sono stati inseriti correttamente sentiremo un beep. I codici verranno scritti nel registro quindi saranno già disponibili la prossima volta che giocheremo; per disabilitarli è sufficiente reinserirli.

IAMALAZYBASTARD - Menu di attivazione dei codici
WARPSPEEDMRSULU - Iper

21 UN AMBIENTE... BOLLENTE!

22 GRAZIE A SOPHIA POSSIAMO PROSEGUIRE

23 ATTRAVERSO IL BARATRO

TRUCCHI

Velocità
WRECKEDONSPEED - Mega Velocità
REFLECTIONS – Modalità specchio
GIVEMESCORPIO - Scorpio League
GIVEMETAURUS - Taurus League
JACKIMFLYING - Super Gravità
FLYMETOTHEMOON - Media Gravità
BRINGMEBACKTOEARTH - riporta normale la gravità
TROTTERS - Livello Esperto
BIGANDPINK - Livello Difficile
BILLYTHEWHIZZ - sorpresa
NETWORKFUN - sorpresa
SNAR - sorpresa

RAGE OF MAGES
Pur non essendo un capolavoro, *Rage of Mages* è divertente e accattivante, e non dispiacerà agli appassionati di giochi di ruolo e a chi ha la possibilità di giocare in rete. Se incontriamo difficoltà nei combattimento o nell'esplorazione della città di Plagat possiamo usare qualche trucco. Durante il gioco premiamo INVIO e inseriamo uno dei seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi:

***Chicken - abilita i trucchi**
***modify self +god - abilita l'invincibilità**
***create gold - per avere più oro (se non funziona usare il seguente)**
***create XX gold - aggiunge XX unità d'oro**
***killall - distrugge tutte le unità nemiche**
***pickup all - alza tutti i sacchi**
***show map - mostra le mappa intera**
***hide map - nasconde la mappa**
***event x - mostra la corrispondenza fra le unità del livello (x è un qualunque numero)**
***victory - termina il livello corrente vittoriosamente**
***create Very Rare Crystal Two Handed Sword - per ottenere l'arma speciale**
***create None Gloves - guanti magici per maghi per aumentare l'abilità aeree**

24 UNA LUNGA SERIE DI PIATTAFORME

andiamo a sinistra. Dalla piattaforma usiamo la scala di sinistra, poi la passerella fino al pulsante di destra, da premere. Torniamo fino alle scale e scendiamo al piano di sotto. Attacchiamoci alle scale di destra e continuiamo fino alla grotta. Molliamo la presa per restare poi appesi al cornicione della grotta; da qui saltiamo sul masso e sul ponte, poi ancora sul masso e infine sulla caverna di fronte. Proseguiamo lungo il cunicolo e caliamoci per raggiungere la scala e da qui arrivare fino alla piattaforma a destra. Raggiungiamo l'altra piattaforma con un salto e l'altra ancora, poi arrampichiamoci sulla scala ed entriamo nella porta Dal soffitto pioveranno scorpioni, quindi meglio correre fino alla fine del corridoio, evitando le mattonelle colorate Finalmente incontriamo Sophia che ci lancia una scaletta. Prendiamo la mitragliatrice, le granate, il kit medico e saliamo

Non appena Sophia aprirà la porta verrà rapita dai russi. Uccidiamo subito alcune guardie, e facciamo attenzione perché è pieno di nemici. Nella stanza a destra troviamo i kit medici; seguiamo il passaggio verso la stanza con il pozzo di lava e la statua della scimmia.

Uccidiamo due guardie e passiamo sotto il grande gong; spingiamo il blocco dietro al gong e prendiamo alcune monete d'oro. Torniamo nella stanza e premiamo il pulsante per l'ascensore

Uccidiamo le quattro guardie e raggiungiamo così la superficie. Uccidiamo subito i soldati in basso, usando le casse per ripararci e colpendo il barile, saltiamo poi al di là del canale di lava andiamo verso il muro sgretolato a destra.

Qui usiamo il pezzo di Urgon per romperlo del tutto, entriamo nella caverna e con la frusta arrampichiamoci fino alla nicchia dove prendiamo la gemma blu.

Usciamo, saltiamo il canale e caliamoci per la scala di destra; seguiamo il sentiero uccidendo le guardie russe Recuperiamo così la chiave appesa al tavolo e alcune granate C'è un masso vicino al muro, ma non possiamo spostarlo prima di aver fatto piazza pulita con il machete Saliamo sul blocco e possiamo vedere una caverna sul muro e il muro si può scalare. Iniziamo a salire partendo dal blocco e premiamo il pulsante all'interno della caverna, aprendo così il cancello. Torniamo sotto, entriamo nella stanza appena aperta, raccogliamo l'idolo d'oro e torniamo fino alla statua della scimmia passando di nuovo per l'ascensore

Avviciniamoci alla statua facendo attenzione alla lava e usiamo la frusta sulla mano a destra (cioè sul suo braccio sinistro!) per aprire una porta Entriamo e uccidiamo gli scorpioni, c'è una stanza con una porta che si apre per poco tempo premendo un pulsante sul muro di sinistra. Usiamo la frusta per raggiungere l'altro lato, saltiamo sul masso di sinistra e proseguiamo a sinistra fino a quando possiamo issarci. Andiamo avanti fino all'altro lato del fiume, poi risaltiamo dalla parte opposta dopo pochi passi ed entriamo nella caverna di sinistra. Entriamo nel buco sul pavimento, uccidiamo la guardia e liberiamo Sophia usando la chiave di alluminio sul cancello Seguiamo Sophia alla porta e torniamo nella stanza con il cancello veloce qui premiamo il pulsante per mostrare a Sophia cosa deve fare, poi scavalchiamo la lava. Possiamo entrare **(22)**.

Saltiamo sul bordo di sinistra, saliamo, superiamo la lava con un salto e prendiamo il kit medico nella caverna

Con il pezzo di Urgon rompiamo il muro ed entriamo. Scendiamo sulla cassa in basso, e spostiamo le casse per arrivare all'ultima in fondo, entriamoci e prendiamo la carrucola Usiamo le casse per uscire Dal cancello proseguiamo lungo la passerella sulla parete e scendiamo per le scale, poi a sinistra prendiamo la gemma verde vicino allo scheletro Dopo l'arco a sinistra c'è un altro muro sgretolato che va distrutto (possiamo entrare in questa stanza segreta per recuperare un idolo d'argento; attenzione è un po' laborioso uscire) Seguiamo poi il corridoio buttandoci nel buco ed evitando le frecce mortali

Uccidiamo il soldato usando la mitragliatrice, andiamo a sinistra e spostiamo la cassa verso il filo, saliamoci su e attacchiamo la carrucola Lasciamo perdere i nemici che entrano a frotte, invece entriamo nella cabina e premiamo il pulsante per attraversare il baratro **(23)**

25 SALVI GRAZIE ALLA FRUSTA...

26 UN NUOVO PONTE DA ATTRAVERSARE

27 IL TEMPIO DELLE SCIMMIE

28 NELLA CAVERNA

29 IL MOSTRO DI LAVA

30 PRIMA DI SALIRE SULLA JEEP

Dall'altra parte apriamo la porta a sinistra per concludere il livello

LIVELLO 7
IL TEMPIO DI PALAWAN

In questo livello dobbiamo vedercela con alcuni mostri di pietra e il guardiano del secondo pezzo della Macchina Infernale, quello di Taklit, che rende invisibili. I mostri sono lenti, ma si nascondono bene: bisogna sempre stare all'erta. Saltiamo sul pilastro rotto e saltiamo dall'altra parte, poi svoltiamo a sinistra, ecco il primo mostro del livello. Saltiamo sull'apertura a destra e in questa stanza vediamo un lago di lava con alcune piattaforme mobili.

Scendiamo per le scale e saltiamo sulla piattaforma a sinistra, su quella dopo e poi su quella a destra. Saltiamo veloci sulle piattaforme mobili per arrivare a terra dalla parte sinistra. Facciamo attenzione: non è facile. Guardiamo il muro di sinistra: si può rompere, per ora ricordiamoci la posizione e continuiamo saltando sulla piattaforma a sinistra, e poi ancora come prima fino alla terraferma **(24)**. Saliamo la scala ed entriamo nella grotta buia, saltiamo sulla roccia davanti e da qui scendiamo rimanendo attaccati alla parete. Entriamo a destra nella stanza, uccidiamo i ragni e prendiamo la chiave dello squalo, poi distruggiamo il mostro di pietra con il pezzo di Urgon. Torniamo fino all'ingresso della caverna, scendiamo per le scale, saltiamo sulla piattaforma e arriviamo poi sulla terraferma a sinistra. Uccidiamo il mostro di pietra, raccogliamo il kit medico e andiamo fino al muro sgretolato. Utilizziamo il pezzo di Urgon sul muro e scendiamo per la scala nella roccia. Saltiamo oltre la lava e uccidiamo il mostro di pietra. A sinistra ci sono delle erbe medicinali: entriamo a destra, uccidiamo un altro mostro e proseguiamo dritti e poi entriamo a destra nel passaggio. Percorriamo il corridoio e poi andiamo a sinistra, inseriamo la chiave dello squalo a destra.

Prendiamo la chiave rossa Tikki dal piedistallo e subito un masso inizierà a rotolare verso di noi, saliamo sul piedistallo e usiamo la frusta sull'appiglio sopra di noi **(25)**. Il masso ci passerà sotto; prendiamo l'idolo d'oro nella nicchia, scendiamo e andiamo verso l'apertura da dove è partito il masso. Saltiamo la lava e torniamo nella stanza di prima. Giriamo intorno e raggiungiamo il cancello. Sulla piattaforma prima del cancello c'è un mostro, evitiamolo e facciamo un lungo salto verso le scale. Usiamo la chiave Tikki per aprire il cancello. Proseguiamo e uccidiamo due ragni, prendiamo le monete d'oro alla destra delle scale. Proseguiamo per le scale, raccogliamo l'erba medicinale e scendiamo poi verso la base della scala sulla roccia. Arrampichiamoci, uccidiamo l'iguana e usiamo il ponte di destra fino a quando è possibile poi saltiamo fino al pezzo successivo e lasciamoci cadere sul ponte di sotto **(26)**. Andiamo verso l'isola a sinistra, saltiamo a terra a destra, usiamo la scala, andiamo avanti, superiamo le iguane e usiamo ancora le scale. Dall'altra parte possiamo vedere una caverna. Prendiamo l'erba medicinale e saltiamo in acqua. Andiamo verso le cascate che portano nella zona dei Piranha, poi usciamo dall'acqua e saliamo la scala. Da qui possiamo vedere il Tempio delle Scimmie. Per passare è necessaria la chiave di scimmia. Usiamo il machete per distruggere il ponte rotto e trasformarlo così in una scala che porta alla caverna. Sotto le rocce all'ingresso del tempio prendiamo le erbe medicinali. Attenzione ai ragni e alle trappole, prendiamo le monete d'oro a sinistra e saliamo le scale. Torniamo alla caverna di destra vicino alle cascata e saliamo. Continuiamo a muoverci nelle caverne, uccidiamo alcuni ragni, prendiamo monete d'oro e d'argento e usiamo il machete per distruggere le ragnatele.

Alla fine uccidiamo il ragno nel buco dove ci sono gli spuntoni, poi saltiamoli ed evitiamo le trappole camminando accuratamente sul pavimento. Saltiamo a destra per uscire, usiamo la scala-ponte a sinistra oppure usiamo la frusta. Entriamo nella caverna, usiamo lo scivolo di destra, saltiamo e aggrappiamoci per raggiungere la piattaforma con il ragno. Uccidiamolo e prendiamo la barra d'argento. Scendiamo e proseguiamo a destra per evitare le trappole sul pavimento. Usciamo dalla caverna dopo aver ucciso l'iguana e usiamo la scala-ponte a sinistra. Entriamo nella caverna e prendiamo la chiave della scimmia. I muri cominciano a muoversi, per schiacciarci: corriamo e saltiamo in acqua, infine usiamo le scale per arrivare al Tempio delle Scimmie **(27)**. Entriamo grazie alla chiave. Dentro premiamo i quattro pulsanti sul muro iniziando dal primo a destra, poi quello opposto, quello a fianco e quello opposto per ultimo. Così otteniamo la chiave Tikki verde. Prendiamola e ci troveremo in una stanza con due macigni, saltiamo sulla piattaforma centrale e corriamo via dal primo masso, poi saltiamo verso l'altra piattaforma per evitare i macigni appendendoci. Saltiamo sull'ultima piattaforma e usiamo la frusta per raggiungere l'interno della caverna **(28)**. Uccidiamo il ragno, andiamo a sinistra, uccidiamo il secondo ragno e prendiamo la barra d'argento. Uccidiamo il mostro, prendiamo le erbe medicinali e saltiamo verso il ponte rotto e poi giù verso la piccola isola nella lava. Uccidiamo il mostro e raccogliamo alcune monete d'oro. Saliamo le scale e usiamo le chiavi Tikki per aprire il cancello di fronte a noi che porta al Mostro della Lava. Proseguiamo lungo il sentiero e vedremo le torce accendersi al nostro passaggio, saliamo sulla piattaforma di destra, poi sulla roccia a sinistra e infine a sinistra sulla piattaforma più grande. C'è un ponte. Continuiamo a saltare in senso orario fino all'idolo d'argento sulla piattaforma. Il mostro è velocissimo e sbuca dalla lava colpendoci **(29)**. Dopo aver preso l'idolo saltiamo sulla roccia vicina e torniamo sulla terraferma a sinistra. Saltiamo dall'altra parte e raggiungiamo l'edificio nella piattaforma vicina, saliamo per la scala e raccogliamo il sospirato pezzo di Taklit dal piedistallo. Subito ci verranno addosso alcuni mostri. Meglio salvare e tornare alla svelta indietro fino al ponte al centro del lago. Non appena i mostri si fanno vivi usiamo la parte di

TRUCCHI

ALIENS VS PREDATOR
Grandiosa caratterizzazione di ciascuna specie, motore grafico all'altezza e buona: sono gli ingredienti del successo di *Aliens Vs. Predator*.
Durante il gioco premiamo ~ (o il tasto "\" che troviamo sopra il tab) e il tasto funzione [F12] per attivare la console. Poi, inseriamo uno di questi codici mentre giochiamo per attivare i trucchi:

C: CODICE
P: PERSONAGGIO
E: EFFETTO

C: god
P: Marine, Predator, Alien
E: invincibilità

C: giveallweapons
P: Marine, Predator, Alien
E: attiva tutte le armi e le munizioni

C: observer
P: Marine, Predator, Alien
E: Il giocatore diventa invisibile

C: light
P: Marine, Predator, Alien
E: crea una aura chiara; ripetuto aumenta l'effetto

C: marinebot
P: Marine, Predator, Alien
E: Crea un Marine controllato dal computer

C: predobot
P: Marine, Predator, Alien
E: Crea un Predator controllato dal computer

C: alienbot
P: Marine, Predator, Alien
E: Crea un Alien controllato dal computer

C: showcoords
P: Marine, Predator, Alien
E: Mostra le coordinate

C: showfps
P: Marine, Predator, Alien
E: Mostra il numero di fotogrammi

C: gimme_charge
P: Predator
E: Ricarica i livelli di energia

C: freakoftheunivers
P: Marine

TRUCCHI

E:invincibilità

C: skullcollector
P: Predator
E: invincibilità

C:theonedeadlycreautureev ercreated
P: Alien
E: invincibilità

C:winneroftheonegreatbattl eoftheuniverse
P: Alien
E: Trasforma nello Xenomorph finale

HERETIC 2
Per utilizzare questi trucchi richiamiamo la console:

playbetter - abilita/disabilita l'invincibilità
twoweeks - abilita/disabilita la potenza
meatwagon - elimina tutti i nemici tranne quello finale
victor - elimina tutti i nemici compreso quello finale
angermonsters - i mostri diventano più cattivi

31 PIRATI DELLA STRADA!

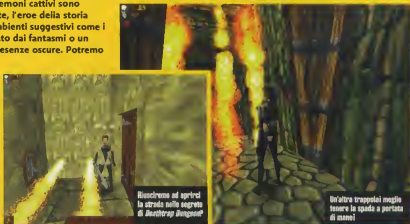
32 SOPHIA CI VIENE IN AIUTO!

Taklit per renderci invisibili. Passiamo il ponte e seguiamo il fiume di lava, superiamo il mostro di pietra, saltiamo la lava ed entriamo nella caverna. Attenzione agli spuntoni! Usciamo dall'altra parte e premiamo il pulsante sul muro. L'acqua inizierà a entrare nel lago di lava uccidendo il mostro e rendendo praticabili alcuni passaggi. Torniamo alla caverna saltando le trappole, diventiamo invisibili per evitare il mostro di pietra e proseguire fino al ponte. Infine scendiamo sulla lava raffreddata ed entriamo nel passaggio a sinistra per concludere il livello.

LIVELLO 8 - LA CORSA IN JEEP

Un po' di riposo, questo è uno dei livelli più corti e meno impegnativi, dove useremo moltissimo la jeep. Uccidiamo i russi con il fucile, poi prendiamo il kit medico e le monete nella tenda e saliamo sulla jeep **(30)**. Saliamo sulla collina e passiamo il ponte; nella caverna prendiamo le monete d'oro. Con la jeep saltiamo il ponte a tutta velocità e usiamo il passaggio sotto alla montagna per arrivare sulla collina di sinistra. Scendiamo e uccidiamo i russi che si trovano sotto, vicino al ponte rotto. Prendiamo altre monete. Adesso non possiamo più usare il ponte, quindi torniamo sulla collinetta e a tutta velocità lanciamoci dall'altra parte. Andiamo nella caverna e spariamo al soldato a sinistra, tra gli alberi, poi salviamo il gioco.
Proseguiamo sul ponte dove ci sono i tre russi e un carro rotto e investiamoli con la macchina. Proseguiamo e prendiamo il tesoro vicino alle casse, poi ripariamo il ponte usando il pezzo di legno appoggiato alla parete di sinistra. Ora possiamo attraversare il ponte a tutta velocità. Proseguiamo per il sentiero investendo i russi lungo la strada.
Alla fine sul muro di destra possiamo vedere un piccolo passaggio. Entriamo per prendere l'idolo d'argento, usciamo e prendiamo le erbe medicinali sotto alle palme e torniamo alla jeep. Torniamo indietro, saliamo sulla collina di destra e proseguiamo stando accostati alla parete di sinistra, entriamo nella caverna e scendiamo a spirale a velocità sostenuta per il sentiero. Scendiamo e usiamo la parte di Urgon sul "solito" muro sgretolato, nella parte buia della caverna, prendiamo un idolo d'oro e risaliamo sulla jeep.
Usciamo dalla caverna prendendo il sentiero che sale, uccidiamo il soldato in cima e entriamo nella caverna **(31)**.
Siamo in una specie di labirinto con alcune guardie russe, armate, e un camioncino che gira che può far molto male. Andiamo a sinistra seguendo i segni per terra, poi a destra finché arriviamo alle cascate. Scendiamo dalla jeep, prendiamo le monete nella piccola costruzione, altre monete vicino alle cascate, ancora monete nell'aereo distrutto. Alla fine uccidiamo le guardie e procediamo per la strada a sinistra della grande palma. Poi giriamo a destra e proseguiamo fino al piccolo accampamento. Uccidiamo il soldato e prendiamo le monete vicino allo scheletro. Con la jeep proseguiamo a sinistra, ancora a sinistra e poi a destra, facciamo la salita a sinistra per essere soccorsi da Sophia che ci porta via in elicottero **(32)**.
Così finisce questo livello.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IN REGALO IL GIOCO COMPLETO DEATHTRAP DUNGEON!

A novembre con Giochi per il Mio Computer, troveremo un regalo molto speciale. *Deathtrap Dungeon* è un gioco d'azione e d'avventura davvero eccezionale. Grafica spettacolare in 3D in un universo fiabesco simile al MedioEvo classico, dove la magia, gli esseri mostruosi e i demoni cattivi sono all'ordine del giorno. Ovviamente, l'eroe della storia siamo noi, pronti a esplorare ambienti suggestivi come i sotterranei di un castello infestato dai fantasmi o un labirinto invaso da orripilanti presenze oscure. Potremo scegliere di impersonare la graziosa Red Lotus o il temibile Chaindog, due fieri guerrieri pronti a tutto. Un ottimo sistema grafico, musiche ed effetti degni di un film sono solo una parte del divertimento che ci attende tra i mille trabocchetti e passaggi segreti di *Deathtrap Dungeon*. Chiudiamo nell'armadio i peluche troppo impressionabili e affiliamo la nostra ascia bipenne. L'avventura ci aspetta!

Riusciremo ad aprirci la strada nelle segrete di *Deathtrap Dungeon*?

Un'altra trappola! meglio tenere la spada a portata di mano!

GUIDA AL CD

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO DEATHTRAP DUNGEON IN REGALO

Ancora una volta siamo invasi da una miriade di giochi. *Heavy Metal: FAKK 2* è il nuovo (anzi, ennesimo) sparatutto 3D misto ad avventura. A fargli concorrenza ci sono i protagonisti di "Star Trek" con *Deep Space Nine: The Fallen*, altro gioco ispirato alla saga spaziale più longeva della storia dell'uomo. E non dimentichiamoci del gioco basato sul film culto "The Blair Witch Project"...

DEMO DEL MESE

HEAVY METAL FAKK 2

GOD/TAKE 2

Pentium II 300, 64 MB di RAM, 77 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (OpenGL, Direct 3D)

Anche questo mese presentiamo il demo di un gioco nato da un fumetto. *Heavy Metal: FAKK 2* è un gioco davvero interessante e stravagante. La trama è poi davvero fantasiosa. Lontano futuro: l'universo umano si è espanso verso limiti impensabili, ma alcune zone (le FAKK, appunto) contengono pianeti alquanto inospitali. Uno dei pianeti segnalati come tale non sembra però così tanto terrificante. Eden, il sistema in questione, è stato infatti segnalato come pericoloso, ma in realtà è un mondo bellissimo che nasconde la "soluzione finale" dell'universo. Al suo interno, nelle sue viscere, nasconde un incredibile quanto potente segreto: una fonte di vita eterna! Ovviamente, una semi-divinità assetata di sangue, distruzione e potere, lo ha scoperto e punta diritta verso la sorgente. A difenderla ci saremo noi, nei panni di Julie Strain, pronti a tutto per assolvere il nostro compito di guardiana del pianeta. Il gioco, impostato come avventura/sparatutto 3D, ricalca le orme lasciate dalla saga di *Tomb Raider*, ma non disdegna di essere anche molto più originale.
Possibilità di usare armi di vario genere, diverse anche per le due mani (con possibilità di scegliere quale attacco effe[illegible] di differenti situazioni, sempre più avvincenti. Il sistema di controllo è semplice (tastiera per il movimento e mouse per il controllo dello sguardo) e molto dinamico. In questo demo potremo giocare il Tutorial e il primo livello del gioco. Un'ultima chicca: *Heavy Metal: FAKK 2* sfrutta il sistema grafico di *Quake III Arena*.
E non è poco. .

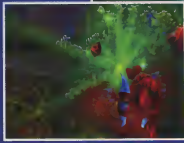
CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse:

Movimento Per spostare lo sguardo
Tasto SX - Per attaccare con l'arma impugnata a SX
Tasto DX Per attaccare con l'arma impugnata a DX
Rotellina - Per cambiare arma (dello stesso genere)

Tastiera:

W - Per andare avanti
S - Per andare indietro
A / D - Per spostarsi lateralmente a SX o a DX
Spazio Per saltare
C - Per abbassarsi
Q / E - Per voltarsi a SX o a DX
Shift - Per correre/camminare
X Per usare un oggetto
I - Per vedere l'inventario
Da 1 a 5 - Per scorrere le armi (tra i vari generi)
6 - Per vedere l'energia
F6 - Per il salvataggio veloce
F9 - Per caricare il salvataggio veloce

In questo gioco dovremo affrontare degli scontri davvero spettacolari!

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configure", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.

Nello spazio dedicato al software, questo mese, GMC ci offre le librerie DirectX 7.0a. Troveremo poi Paint Shop Pro 5.0, un ottimo programma di grafica che ci permetterà di trattare le nostre immagini, e Acrobat Reader 4.05 in italiano, l'indispensabile programma per poter visionare su PC i file in formato PDF e quindi il manuale del gioco in regalo con GMC. Ultima chicca è la Promozione Sailor per navigare gratis su Internet.

MODELLINI PERICOLOSI

AIRFIX DOGFIGHTER

VISION PARK/EON

Pentium II 300, 64 MB di RAM, 60 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D - Glide)

Capita a volte, che venga prodotto un gioco talmente banale che, alla fine, risulti perfino geniale. *Airfix Dogfighter* è uno di questi. La struttura è molto semplice. Siamo a bordo di vari tipi di caccie della Seconda Guerra Mondiale in missione. La novità? I caccia in questione sono "solo" dei modellini in scala (!) realizzati con le scatole della famosa casa modellistica, la Airfix, appunto. Il risultato è un misto tra la simulazione di volo e un gioco d'azione. Veloce, intuitivo e divertente fin da subito, *Airfix Dogfighter* conquisterà un po' tutti. Ma le novità non finiscono certo qui. In questo gioco, il nostro campo di battaglia, non saranno i cieli del Pacifico o dell'Europa, bensì ambienti domestici come bagni, cucine o soggiorni, dove i nostri caccie dovranno raccogliere bonus a non finire e portare a termine i vari obiettivi della missione che stiamo giocando, come in un simulatore di volo "ufficiale". Sarà alquanto emozionante ritrovarsi alla guida di vari tipi di caccia e sorvolare una pila di libri o infilarsi dentro i panni stesi in giardino. In questo demo, potremo provare il primo livello del gioco, a caccia di carri armati giocattolo, verso la gloria!

CONTROLLI PRINCIPALI
D - Per aumentare la velocità
C - Per diminuire le velocità
Freccia SX / DX - Per cabrare verso SX / DX
Freccia Su / Giù - Per alzare / abbassare il muso del caccia
Spazio - Per sparare con l'arma primaria
Z - Per sparare con l'arma secondaria
0 (Tast. Num.) - Per cambiare arma
Da 1 a 8 - Per usare i vari tipi di arma
F1 - Per cambiare al visuale della telecamera
Shift SX - Per guardare dietro
Esc - Per vedere il menu
P - Per mettere in pausa
Tab - Per vedere gli obiettivi della missione

Cabriamo verso destra e giù in picchiata verso la base!

LIBERATE I MASTINI DELLA GUERRA

AGE OF EMPIRES II THE CONQUERORS EXPANSION

MICROSOFT

Pentium 166, 32 MB di RAM, 70 MB su disco fisso, DirectX 7.0a

"La storia è una grande maestra di vita" ricorda un antico detto latino e, in *Age Of Empires II*, effettivamente, l'aspetto storico è una delle componenti essenziali. In questa espansione, non a caso chiamata *The Conquerors*, avremo la possibilità di aggiungere al gioco originale tre conquistatori di grande valore e molto famosi. Attila, re degli Unni, e la sua campagna alla conquista di tutta l'Europa. Montezuma, re degli Aztechi alla conquista e riunificazione delle terre poi devastate dagli europei al comando di Pizarro e, infine, El Cid, leggendario condottiero della tradizione spagnola. Ogni campagna proporrà una nuova serie di unità differenti e uniche, con caratteristiche sempre nuove. Un gioco che sembrerà quasi nuovo sia agli occhi esperti dei condottieri di vecchia data, sia a quelli meno preparati alla guerra negli strategici in tempo reale. Il demo ci propone due sfide di gioco. In modalità multigiocatore ci permette di giocare la partita "King of the Hill" (ambientata nello Yucatan). Nella modalità giocatore singolo, invece, potremo giocare parte dello scenario di Montezuma. Entrambe le situazioni di gioco, potranno essere provate alla guida degli Aztechi e dei Maya.

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse: è il sistema di controllo utilizzato per tutte le azioni di gioco, nella miglior tradizione dei giochi basati sull'interfaccia "Punta&Clicca".

Abbiamo trovato uno di templi, fondamentali per la vittoria finale!

SKATEBOARD ROVENTI

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

ACTIVISION

Pentium II 300, 32 MB di RAM, 85 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Un gioco davvero unico. La passione dello skate-board, in Italia, è nata intorno alla seconda parte degli anni ottanta. Oggi, il pubblico è forse più attratto dai roller, i pattini in linea, ma sono ancora tantissimi gli appassionati della vecchia tavola con le ruote. In questo *Tony Hawk's Pro Skater 2*, avremo l'incredibile possibilità di provare a compiere evoluzioni d'ogni genere a bordo del nostro skate. Le possibilità di gioco sono tante e, grazie all'uso della tastiera o di un joypad a otto tasti (molto consigliato, a dire il vero!), potremo divertirci parecchio. Modalità Torneo, Partita Singola e Sfida Testa a Testa, sono solo i giochi principali e potremo provare anche diversi tipi di pista dove compiere vari tipi di evoluzioni. Lo scopo del gioco, infatti, è quello di riuscire a realizzare varie serie di diverse evoluzioni con il nostro skate, realizzando così sempre più punti, in modo da portare la barra del potenziamento per le mosse speciali verso un valore sempre più alto. Uno degli aspetti più divertenti, non utilizzabile però nel demo (che permette di giocare una partita singola su una pista), rimane la Sfida, dove potremo anche far cadere i nostri avversari di proposito!

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce Direzionali – Per spostarsi sullo skateboard
Q – Per tornare la menu principale
Invio – Tasto Select
Tastierino Numerico:
8 – Per saltare
6 – Per scivolare
2 – Per appendersi

NB: per disinstallare il demo, dobbiamo andare in Esplora Risorse, cercare la cartella C:\TonyHawks e cancellarla con la voce Elimina. Non c'è altro metodo, in questo caso, per recuperare gli 85 MB di spazio che occupa il demo.

Ci divertiremo un sacco a compiere evoluzioni di ogni genere sul nostro skate!

LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:

DEMO
Heavy Metal FAKK 2
Age of Empires II The Conquerors
Delta Force Land Warrior
Airfix Dogfighter
Blair Witch Volume One Rustin Parr
Tony Hawk's Pro Skater 2
Deep Space Nine The Fallen
Thandor

SHAREWARE
Invasion 1.0
Solitaire City Trial v1.52s
Uncle Martin Laser Factory

UTILITY
DirectX7.0a
Paint Shop Pro 5.00 Evaluation
Acrobat Reader 4.05 in italiano
Classifica GMC
Promozione Sailor – Internet Gratis!

SOLUZIONI
L'archivio delle soluzione, anche questo mese, vede un ampliamento nel numero dei giochi risolti. Infatti, avremo la possibilità di conquistare tutto il Giappone Medievale con l'ottima e completa soluzione di *Shogun Total War* e la guida completa di *Dark Project II*. Inoltre è stata aggiunta la soluzione di *Outpost 2 Destini Divisi*. Buon divertimento!

DRIVER SCHEDE VIDEO
Questo mese sul CD-ROM dei demo di GMC sono presenti solo i driver delle schede video di casa 3DFX e Nvidia. Per problemi di spazio sul CD-ROM, infatti, questo mese non ci saranno driver per tutte le altre schede video.
Li troveremo il prossimo mese.

ADD-ON
They Hunger 2.1 – Interessante add-on per il gioco *Half-Life* (in versione 1.1.0.0, almeno). Leggiamo bene il file "readme.txt"

per l'installazione corretta del add on. Ricordiamoci che dobbiamo avere, oltre al gioco, installata sul nostro computer anche la versione *Team Fortress 1.5*

Unreal Tournament - Ancora una volta il gruppo di Multiplayer.it ci regala altre tre mappe per questo gioco. Avanti così!

PATCH

C&C: Tiberian Sun
Questa patch aggiusta ancora di più il tiro. Punta a migliorare ancora i piccoli difetti riscontrati nel gioco, in modo da permetterci di gestire meglio le nostre truppe.

Diablo ii
Corregge molti difetti e in particolare, quelli che occorrono nelle situazioni in cui due giocatori si muovevano simultaneamente verso uno stesso oggetto o verso gli stessi avversari.

Ground Control
Piccoli miglioramenti, tra cui il supporto joystick.

Icewind Dale
Sistema un sacco di piccoli difetti sparsi nel gioco, migliorando, soprattutto, quelli relativi alla crescita della caratteristiche dei personaggi.

Quake 3 Arena
Questa patch corregge un pericoloso buco del gioco su internet in multigiocatore. Tramite questa falla, eravamo in seno rischio di violazione del nostro PC.

Soldier of Fortune
Miglioramento del gioco, in molte parti. Attenzione che dobbiamo aver installato la versione 1.03 per poter mettere questa. Se abbiamo la 1.04beta, è meglio disinstallarla. Corregge e implementa tra l'altro, il supporto audio 3D.

Deus Ex
Importantissima patch che sistema alcuni difetti

CACCIA ALL'UOMO

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

NOVALOGIC

Pentium II 300, 64 MB di RAM, 40 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

In *Delta Force: Land Warrior* impersoneremo un soldato dei reparti speciali della Delta Force, una delle migliori unità "cover operation" degli USA dedicata al pronto intervento in tutto il mondo: dove serve, quando serve. Nato come seguito di *Delta Force* e *Delta Force 2*, *Delta Force: Land Warrior* si propone come un buono sparatutto 3D di valore, distanziandosi non poco dal genere di giochi d'azione dei primi due titoli. In questo gioco la storia sarà basata sui cinque membri della squadra, che potremo impersonare.
L'aspetto più interessante è celato dietro a questa particolarità.
I cinque personaggi, infatti, avranno diverse caratteristiche e non sarà la stessa cosa, giocare una missione con uno dei soldati piuttosto che con uno degli altri. Ogni membro della squadra avrà infatti particolari punti di forza, come un miglior uso di alcune armi piuttosto che di altre.
Nel demo, potremo impersonare il personaggio etichettato con il nome di "Gas Can", esperto di lancia-granate e affini. Avremo anche la possibilità di usare l'OICW Assault Rifle e altre interessanti armi, il tutto nel deserto egiziano, all'ombra delle Grandi Piramidi!

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse:
Mouse - Per spostare lo sguardo
Mouse SX - Per sparare
Mouse DX - Per azionare il mirino
Mouse Centrale - Per sdraiarsi

Tastiera:
Freccia Su - Per spostarsi in avanti
Freccia Giù - Per indietreggiare
Freccia SX / DX - Per spostarsi lateralmente
Shift - Per camminare
Spazio - Per saltare
Fine - Per abbassarsi
Canc - Per alzarsi
Pag Giù - Per sdraiarsi
Cancella - Per controllare tutte le armi
3 - Per scegliere l'arma primaria
4 - Per scegliere l'arma secondaria
Da 1 a 2 e da 5 a 7 - Per scegliere le armi
S - Per azionare il mirino
B - Per usare il binocolo
M - Per cambiare caricatore
D - Per mettere a terra un oggetto
G - Per vedere gli obbiettivi della missione
Pausa - Per mettere in pausa
Tastierino Numerico - Per ruotare la telecamera

Prendiamo bene la mira: un colpo, un morto!

GUERRA DELL'ALTRO MONDO

THANDOR

JOWOOD

Pentium 200MMX, 32 MB di RAM, 100 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Siamo in futuro non troppo lontano. La Terra si sta preparando a rispondere all'attacco dei Golraths, una popolazione che vive al di fuori della nostra galassia. Il loro scopo?
Sterminare tutti gli esseri viventi, lasciandosi alle spalle una scia di morte e distruzione. Per contrastare l'immensa minaccia di Golraths, tutte le altre popolazioni della galassia si sono riunite in una organizzazione militare, chiamata "Alleanza di Avares" o, più semplicemente, Ares. I membri di Ares decidono di contrastare Golraths al fine di pacificare tutta la galassia e vivere in pace e libertà. Per riuscirci, sono disposti a utilizzare qualsiasi mezzo possibile e disponibile! Sconfitti i Golraths, e senza più un nemico comune da odiare e da abbattere, l'Alleanza inizia a implodere in se stessa, corrosa dalla corruzione imperante e dall'odio reciproco dei membri. Segretamente, alcuni gruppi fedeli alla vecchia Alleanza, stanno cercando di riunire tutte le popolazioni. Questa trama contorta e molto particolare, è la storia che fa da cornice a questo nuovo gioco strategico in tempo reale. E non è l'unico aspetto ben curato. Una enorme quantità di unità d'ogni genere, strutture per la costruzione della propria base e molto altro ancora.
Un bel gioco strategico, molto intrigante e divertente, in tempo reale. Il demo ci permette di giocare il Tutorial e la prima missione del gioco. Pronti alla conquista?

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse: è il sistema di controllo principale per tutte le azioni di gioco, nella miglior tradizione dei giochi basati sull'interfaccia di gioco "Punta&Clicca".

Dovremo puntare a essere veloci e bravi nel sapere quando attaccare.

LE STREGHE SON TORNATE

BLAIR WITCH VOLUME ONE: RUSTIN PARR

GOD/TAKE 2

Pentium II 300, 64 MB di RAM (96 MB di RAM per accelerazione hardware), 145 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede 3D (Direct3D)

All'incirca un anno fa, è uscito nelle sale cinematografiche di tutta Italia un film molto discusso (e discutibile!) The Blair Witch Project Il Mistero della Strega di Blair". Il film ha prodotto una scia di commenti, alcuni molto favorevoli, altri decisamente contrari. D'altra parte, sono in lavorazione, sequel e prequel del film, più tre giochi basati sul film. *Blair Witch Volume One. Rustin Parr* è proprio il primo "figliolo generato da questo film. In questo demo, saremo Elspeth "Doc" Holliday, nel bel mezzo del bosco di Blair, all'inizio dell'ottavo capitolo del gioco. Ci ritroviamo circondati dall'oscurità e dalla nebbia, fuori dalla casa dove si svolge la scena finale del film, ed ecco che assistiamo alla morte dei due ragazzi della troupe. Da qui inizia il livello vero e proprio. Ci attende un'avventura noir, con un'interfaccia di controllo mista tra mouse e tastiera e un'atmosfera resa ancora più angosciante (come se il gioco ne avesse ancora bisogno) dall'uso della telecamera mobile per seguire gli spostamenti del personaggio. Potremo testare il nostro coraggio con uno dei livelli del gioco, in attesa di trovare la forza d'animo necessaria per provare la versione completa attraverso le insidie e i pericoli del bosco incantato e infestato di Blair. Un'avvertenza: non buttiamo via la mappa del bosco.

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse:
Movimento Per spostare lo sguardo
Tasto SX Per sparare Per azionare
Tasto DX Per camminare
Tasto Centrale Per usare un oggetto

Tastiera:
Freccia Su Per andare in avanti
Freccia Giù Per indietreggiare
Freccia SX / DX – [illegible] lateralmente a SX / DX
Alt – Per attivare lo [illegible] laterale continuo
L Per accendere la to[illegible]
I – Per accendere l'inf[illegible]
N – Per aprire il notebook
CRTL DX – Per saltare
Da 1 a 5 – Per scorrere i vari [illegible] di arma
]/' – Per scorrere uno stesso genere di arma
[/] – Per scorrere l'inventario
P – Per vedere la descrizione di un tipo di arma
F1 – Per vedere la guida
F2 Per salvare il gioco
F3 Per caricare il gioco
F6 – Per il salvataggio veloce
F9 – Per caricare il salvataggio veloce
Esc – Per mettere in pausa

Siamo pronti ad andare a caccia di fantasmi e spiriti?

inerenti agli effetti grafici creati dalle schede Nvidia e Matrox. Utile, però, anche per i possessori di altre schede, per altre modifiche

Heavy Metal: FAKK 2
Pieno supporto per le schede Voodoo 2, è possibile selezionare la voce "supporto OpenGL" all'interno delle impostazioni del gioco. Corregge anche il reset del computer sulla partenza delle scene animate

Combat Mission
Interessante patch che opportunamente, sistema la gestione delle unità militari

SHAREWARE

Invasion 1.0
Il più antico gioco del mondo, quando giocavamo con le monetine al bar, *Space Invaders*, torna in una versione PC. Divertente e infinito gioco sparatutto a 2D. Storico

Solitaire City Trial v1.52s
Una raccolta di giochi di carte per tutti gusti, con uno stile grafico davvero ben curato. Potremo giocare a ben otto giochi diversi con un sacco di opzioni per ogni partita

Uncle Martin Laser Factory
Divertente e interessante gioco rompicapo. Non sarà facile mettere nella giusta sequenza i raggi con i blocchi riflettenti. Diamoci sotto!

UTILITY

Paint Shop Pro 5 Evaluation – Formidabile programma di grafica per PC. Ottimo per eseguire un casso di operazioni grafiche per modificare, migliorare e gestire tutti i tipi di immagini. Perfetto per chi vuole incominciare, ottimo per chi è un maestro!

Acrobat Reader 4.05 in italiano
Programma capace di leggere i file in formato PDF. Indispensabile per poter accedere a un sacco di manuali, (tra cui

quello del gioco del mese!), in versione aggiornata e in italiano

Classifica – Stiliamo la nostra classifica dei migliori giochi mai realizzati e mandiamola a "Giochi per il mio Computer": i nostri voti serviranno a preparare l'elenco dei titoli più apprezzati di sempre! Quando premeremo il tasto "Invia", la lista delle nostre preferenze verrà salvata su disco fisso in un file specifico e il programma stesso provvederà ad aprire una email già indirizzata. Quello che dobbiamo fare per completare la votazione è collegarci a Internet, allegare alla lettera il file con la nostra classifica e inviare il tutto. Ricordiamoci inoltre che non possiamo votare più di una volta al mese

Promozione Sailor
In questo numero troviamo anche la Promozione Sailor, che ci permetterà di navigare gratuitamente su Internet

MANUALE COMPLETO IN ITALIANO DI FLYING CORPS GOLD
Anche questo mese, GMC non [illegible] abbandona [illegible] noi stessi! Oltre a regala[illegible] un gioco [illegible]ompleto e la relativa guida, [illegible] fornis[illegible] anche [illegible] manuale completo in italiano del gioco stesso. Il consiglio principale è quello di dargli almeno un'occhiata tramite il programma [illegible] supporta [illegible] particolare formato in [illegible] troveremo [illegible] manuale, il PDF Acrobat Reader 4.05. **Il manuale si trova nella cartella "Manuale Flying Corps" e per poterlo leggere, basterà prima installare il programma Acrobat Reader (tra le Utility presenti sul CD) e, poi, cliccarci sopra con il tasto sinistro del mouse. Altrimenti, cerchiamolo in fondo alla lista dei Demo di GMC.** Tra le varie funzioni potremo leggerlo, ingrandire certe parti [illegible]ome schemi o altro[illegible] e stamparlo interamente o solo in parte

LÀ DOVE NESSUNO E' MAI GIUNTO PRIMA

DEEP SPACE NINE: THE FALLEN
ACTIVISION

Pentium II 233, 64 MB di RAM, 130 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede 3D (Direct3D, OpenGL, Glide)

Nello spazio c'è posto davvero per molti giochi. . Dopo lo sparatutto 3D ispirato alla saga di Star Trek, *Star Trek Voyager: Elite Force*, questo mese presentiamo il demo di *Deep Space Nine: The Fallen*, un'avventura/gioco d'azione 3D dove interpreteremo ben tre personaggi, tra cui il Capitano Sisko in persona, oltre a Kira e a Worf, il buon klingon. In questo gioco potremo avere la possibilità di utilizzare tutti i generi di armi della serie, più alcune chicche davvero interessanti. L'interfaccia di controllo del gioco è semplice e intuitiva, visto che utilizza la tradizionale combinazione di mouse e tastiera per comandare il personaggio. Non mancheranno le scene d'azione pura, oltre a fasi di studio e di ricerca attraverso l'ambiente futuristico del gioco, tra mondi dispersi e nuove forme di vita, sempre più bizzarre e originali. La storia si svolge tutta nel quadrante Alpha e i nostri eroi dovranno affrontare un buon numero di missioni che piaceranno sia al super-fan della serie, sia a chi incredibilmente, non la conosce ancora. Il tutto realizzato grazie al sistema grafico di un capolavoro tecnologico come *Unreal Tournament*, capace di rappresentare un mondo graficamente eccezionale sotto tutti i punti di vista. Da provare!

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse:
Movimento – Per spostare lo sguardo
Mouse SX – Per fare fuoco con l'arma primaria
Mouse DX – Per fare fuoco con l'arma secondaria
Rotellina – Per cambiare arma

Tastiera:
Freccia Su / W – Per muoversi in avanti
Freccia Giù / S – Per muoversi indietro
Freccia SX / DX – Per voltarsi a SX / DX
A / D – Per sposta[illegible] DX
Spazio – Per saltare
C – Per abbassarsi
Invio – Per usare un oggetto
[/] – Per scorrere l'inventario
Shift – Per camminare

Siamo pronti ad andare a caccia di mostri su pianeti extraterrestri?

FLYNG CORPS GOLD

Attraversiamo i cieli di Francia e Germania negli anni della Prima Guerra Mondiale, planiamo verso i nostri obiettivi e sganciamo le nostre bombe!

Tra i molteplici tipi di giochi che possiamo provare sul nostro computer, le simulazioni sono forse le più avvincenti. Questo genere è trasversale a tutti gli altri, avendo in pratica invaso tutti i campi possibili: lo sport, la guida, la guerra; persino la vita quotidiana è stata portata su monitor per essere rappresentata in tutto e per tutto. Il campo più frequentato in assoluto è comunque il volo. Migliaia di giochi. Quasi tutte le case produttrici hanno provato, anche più di una volta, a simulare una planata o una virata.
Le difficoltà principali sono il realismo dell'azione di volo e la capacità di riprodurre l'aspetto interno ed esterno dell'aereo. In *Flying Corps Gold*, fortunatamente, questi aspetti sono i veri e propri cavalli di battaglia del gioco.

STORIA E GUERRA
La simulazione, essendo ambientata durante la Prima Guerra Mondiale, riproduce i velivoli e i tipi di scontro di quel periodo. Non avremo quindi la possibilità di pilotare i moderni caccia dell'aviazione americana, ma i leggendari biplani e triplani che introdussero l'aviazione come una delle più dirompenti armi da guerra del nostro secolo. A bordo di aerei come il Camel o il Fokker del Barone Rosso, dovremo affrontare una lunga serie di missioni di diverso genere. Dalle missioni di pattugliamento delle nostre aeree di competenza a quelle di attacco contro le colonne di mezzi nemici, i nostri compiti varieranno di anno in anno, seguendo l'andamento storico del conflitto. A missione completata, potremo decidere di rigiocarla o passare oltre, anche se non saremo riusciti a portare a termine tutti gli obiettivi.
Questa caratteristica, insolita per questo genere di giochi, ci permetterà di non doverci soffermare troppo magari su una missione particolarmente ostica e proseguire nella campagna che abbiamo intrapreso. Ne avremo ben quattro a cui partecipare, ambientate tra il 1917 e il 1918, e potremo anche cambiare fronte tra una e l'altra. In questo modo, potremo provare tutti gli otto aerei presenti nel gioco, così da potere ammirare le grandi capacità di *Flying Corps Gold*. Gli otto diversi caccia, infatti, avranno comportamenti e caratteristiche di volo peculiari: alcuni resisteranno maggiormente a certi tipi di manovre, altri rischieranno di andare in pezzi alla prima cabrata un po' azzardata. Ostacoli naturali come la resistenza dell'aria o i problemi di carburazione del motore ad alta quota, non saranno sempre gli stessi per tutti i caccia. Anche il modo di pilotare, quindi, varierà a seconda dell'aereo scelto. Questa importante caratteristica ci permetterà di gustare al massimo il nuovo sistema grafico del gioco, capace di supportare le schede acceleratrici e di regalarci le vere sensazioni del volo.

CONTROLLI

Flying Corps Gold può essere giocato tramite tastiera e joystick. Per calibrare il nostro joystick, andiamo nel menu Preferenze e assegniamo i vari parametri. Per utilizzare la tastiera, sarà invece utile stampare la pagina 4 del manuale del gioco presente in formato PDF sul CD dei demo. Il file è in formato PDF e per essere consultato necessita del programma Acrobat Reader, in grado di leggerlo e stamparlo, che troveremo nella sezione Utility del CD dei demo di GMC. I comandi principali sono:

Frecce Direzionali – Per pilotare il caccia
I – Per avere informazioni sul nostro caccia durante la missione
M – Per consultare la mappa
Spazio – Per sparare con la mitragliatrice
Invio – Per sganciare le bombe
da 1 a 0 – Per aumentare la velocità del caccia
da F6 a F11 – Per cambiare l'inquadratura
Tastierino numerico – Per ruotare le inquadrature dall'esterno
da F1 a F5 – Per bloccare l'inquadratura sui diversi bersagli/compagni
Esc – Per sbloccare l'inquadratura

REQUISITI DI SISTEMA

Flying Corps Gold ha dei requisiti minimi alla portata di tutti noi. Il minimo sforzo hardware richiesto è un Pentium 90 con 16 MB di RAM. Per l'installazione sono necessari circa 52 MB di spazio libero sul nostro disco fisso, un lettore CD-ROM a doppia velocità, le librerie DirectX 3.0a (presenti nel disco del gioco) e una scheda SVGA con 2 MB di memoria video. Per giocare *Flying Corps Gold* in versione accelerata, necessitiamo di una scheda grafica acceleratrice di 4 MB di VRAM che supporti Direct3D.

MENU PRINCIPALE

Il menu principale di *Flying Corps Gold* è molto completo. Tramite la voce "Preferenze" possiamo definire tutti i parametri del gioco con tutta calma e precisione. Dall'audio al video, dai parametri di gioco alle difficoltà. Potremo gestire tutto tramite i vari menu grafici presenti nel gioco. La voce "Decollo" serve per gestire il gioco d'addestramento. Varie missioni, dalla più semplice alla più difficile, per imparare a pilotare i vari modelli degli aerei. Le voci più interessanti sono quella "Campagna", con cui giocare quattro diverse serie di missioni in periodi e fazioni diverse della Grande Guerra, e quella "Multigiocatore", con cui sfidarsi via rete locale, via modem o via cavo seriale con un amico. L'ultima possibilità è quella delle "Missioni Personalizzate". All'inizio ne avremo solo due, ma potremo, tramite l'editor compreso nel gioco, crearne altre a nostro piacimento e all'infinito!

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Inseriamo la nostra copia di *Flying Corps Gold* nel lettore CD del nostro computer; dovrebbe comparire la schermata di installazione del gioco. In caso non accada o il CD sia già nel lettore, andiamo in Risorse di Sistema, clicchiamo con il tasto destro del mouse sull'icona del nostro lettore CD-ROM e selezioniamo la voce Apri. Cerchiamo il file "Setup.exe" e selezioniamolo. A questo punto si avvierà l'installazione del gioco. La prima (e unica) finestra ci permetterà di decidere il tipo di installazione che potremo fare: "Piccola", "Media" o "Massima" (scegliamo pure questa, sono solo 52 MB di spazio sul nostro disco fisso). Se vogliamo, possiamo anche selezionare la cartella in cui vogliamo installare il gioco (quella di base è c:\rowan\fly e possiamo tranquillamente lasciare questa, non cambia nulla). Clicchiamo, allora, sulla voce "Installa" e lasciamo fare il resto al nostro computer. Terminata la copia dei file di gioco, il programma provvederà a controllare la versione delle librerie DirectX. Nel caso serva, verranno installate, se non aggiornate.
Per disinstallare *Flying Corps Gold*, dovremo cliccare su "Avvio", poi "Impostazioni", quindi su "Pannello di Controllo". Clicchiamo sull'icona "Installazione applicazione" e, una volta apertasi la finestra, cerchiamo e selezioniamo la voce "Flying Corps". Selezioniamo, poi, "Aggiungi/Rimuovi". Si aprirà un'altra finestra, selezioniamo, oltre alla voce "Disinstalla il Gioco", le voci "Cancella Partite Salvate" e/o "Cancella Immagini", se vogliamo. Clicchiamo, quindi, su "Disinstalla" e avremo finito.

ATTENZIONE!!!

Nell'effettuare il test di *Flying Corps Gold* su vari tipi di computer, abbiamo scoperto che esiste un piccolo problema di compatibilità con i computer più nuovi, difetto facilmente aggirabile, con un "trucchetto". Nel caso in cui durante l'installazione del gioco, il sistema operativo si blocchi, obbligandoci a riavviare il sistema o, in altro caso, terminata l'installazione, il gioco non parta, potremo risolvere il problema cambiando tipo di installazione. Se, infatti, invece di selezionare l'installazione massima, sceglieremo l'installazione minima, il gioco funzionerà regolarmente e senza darci nessun problema.

TUTTO A POSTO!

Nel CD dei demo troveremo il manuale del gioco in italiano. Per poterlo visionare dovremo installare il programma Acrobat Reader (che troveremo nella sezione Utility dello stesso CD). Dopo aver installato il programma, basterà cliccare sul file "Manual.pdf".

VERSO LA GLORIA

Abbiamo parlato di diverse campagne. Il gioco è strutturato in modo da permetterci di giocare a diversi livelli. Innanzitutto, potremo impratichirci di tutte le manovre e di tutte le tattiche di volo, grazie alle missioni "tutorial". Le prime vere difficoltà saranno legate all'apprendimento di come seguire lo spostamento del nostro velivolo sulla mappa e a seguire i caccia, amici e non, tramite i blip neri sullo schermo. Non sarà semplice, ma in breve tempo impareremo a guardarci attorno. Negli anni della Prima Guerra Mondiale, il radar non era ancora stato inventato e l'intercettamento degli avversari era fatto a vista. Anche sganciare le bombe o seguire un caccia ostile e abbatterlo non sarà proprio un'impresa semplice e lineare. Cercare di stare in scia, infatti, a un aereo più veloce o più manovrabile, potrebbe essere davvero un'impresa da veri assi.
Impariamo, quindi, le diverse caratteristiche dei caccia avversari, provando le varie missioni del tutorial con i diversi aerei! Grazie alla mappa e alle informazioni in volo (attivabili tramite il tasto "i"), potremo sempre tenere d'occhio la rotta giusta, la velocità e il rapporto della missione, con l'avviso di obiettivo raggiunto o di pericolosi arrivi dal cielo.
Ma le nostre missioni non riguarderanno solo il cielo. Anche la terra sarà un campo di battaglia di una certa importanza. Molte missioni, infatti, saranno teatro o di difesa delle posizioni conquistate a terra, o di attacco di quelle avversarie. In questi casi, la tattica sarà molto importante. Per fermare un carro armato, per esempio, o riusciremo a colpirlo con una bomba o, molto più difficile ma anche più stimolante, dovremo colpire i suoi cingoli. Questo sarà uno dei tanti accorgimenti che dovremo essere capaci di cogliere e mettere in pratica per vincere la battaglia (e la guerra, ovviamente!) e portare a casa la pelle. E la pratica è uno dei pilastri di questo gioco. Tante ore di volo, saranno l'arma in più per cercare di venire a capo delle missioni più complesse. Altro aspetto da tenere a bada, sarà la nostra capacità di abbattere il nemico.
Non importa tanto colpire il caccia e farlo esplodere in volo, è ben più importante cercare di mettere in difficoltà poco alla volta. Colpire un'ala o il timone, mette in crisi la stabilità dell'avversario, e abbatterlo sarà più semplice. Anche solo colpire il carrello per l'atterraggio (che non rientra, come nei moderni caccia) potrebbe rivelarsi una mossa azzeccata per rendere la vita più difficile al nemico. E non dimentichiamoci dei nostri compagni di volo. Dovremo essere bravi ad aiutarli e a proteggerli, in modo da riportare a casa sempre tutta la nostra squadriglia.

IN SCIA E VIA!

Tutte le caratteristiche di cui abbiamo parlato, fanno di *Flying Corps Gold* un ottimo simulatore. Diverse situazioni di volo (anche in condizioni meteo particolari, a volte), diversi tipi di caccia, diversi tipi di missioni. Due fronti da interpretare, otto velivoli da pilotare e quattro diverse campagne di gioco. Questi sono i numeri di un gioco davvero ben realizzato, capace, nella sua semplicità di utilizzo, di essere completo e sempre molto vario.

GIOCHI COMPUTER

Ecco una picchiata decisa su un campo nemico. Occhio alla contraerea!